



PlayStation

PAL

GECK

TM



CRYSTAL
DYNAMICS™

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation. • Read the PlayStation Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture. • Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

Please see back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Number.

© 1995 Crystal Dynamics. All Rights Reserved. For home use only. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Crystal Dynamics. Developed by Crystal Dynamics.



SLES-00133

CONTENTS

English 2

Français 20

Deutsch 38

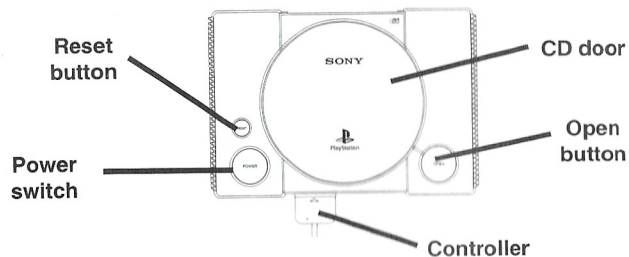
Italiano 56

Español 74

CONTENTS

Getting Started	4
Play Controls	5
Setting Game Options	6
A Bad TV Day	7
Maps	8
Heads Up!	9
Cool Moves	10
Power-Ups	11
Network Mascot . . . NEVER!	12
Lives & Milestones	14
Using Passwords & Resuming Games	15
Gameplay Hints	16
Credits	17

GETTING STARTED

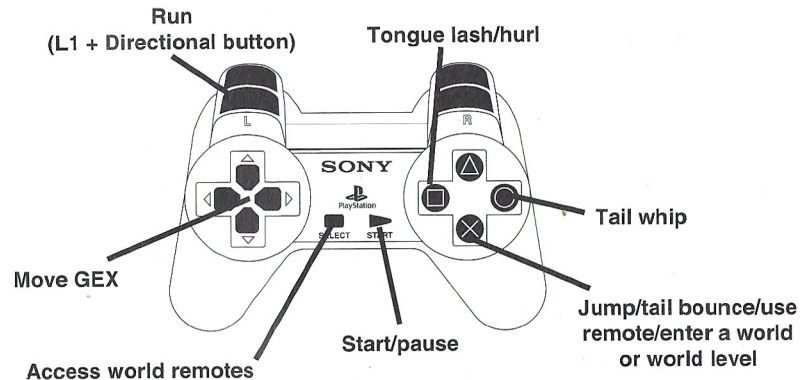


1. Set up the PlayStation™ game Console by following the instructions in its manual.
2. Insert the GEX disc into the PlayStation™, label side up, and close the CD door.
Make sure the PlayStation™ game Console's power is turned OFF before inserting or removing the disc.
3. Turn the PlayStation™ game Console ON. In a few moments, you'll see the GEX Title screen.
4. Press the controller's **Start button** to reveal the Main Menu.
5. With START highlighted, press the **Start button** again to begin a new game.

NOTE: Use the PASSWORD option to resume a game.



PLAY CONTROLS



- Start button** Start play; pause/resume game.
- Select button** Access the remotes in any world.
- Directional button** **Up/down** selects options; **left/right** changes settings; any direction moves GEX.
- [O]** Tongue lash/hurl power-up.
- [X]** Tail whip.
- [X]** Jump; use remotes; enter a world or world level on a map.
- [X] + Directional button down** Tail bounce.
- Left Shift 1 + Directional button** Run.

NOTE: You can change these default controls on the Options menu.

SETTING GAME OPTIONS

Before starting, use the **Directional button** to select **OPTIONS** on the Main Menu, and press (X) to see the Options menu.

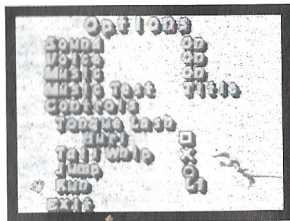
- * Select options: **Directional button up/down**
- * Change settings: **Directional button left/right**

Sound/Music: Toggle the sound effects and tunes ON or OFF.

Sound/Music Test: Select a track, and then press any action button to sample it.

Controls: Select an action, and then press an action button to link the action to that button. Each button can be linked to only one action.

Exit: Return to the Title screen and Main Menu.



A BAD TV DAY

GEX, the TV junkie, was parked in front of his television, flipping through channels. He clicked the remote again and again, surfing through reruns of kung fu theater, a wacky cartoon and an old Indiana Jones movie. He'd already seen them all at least a million times. He was ready for something different.

Frustrated, GEX started clicking all the remote's buttons rapid-fire, speeding through the channels in a super-fast blur. In the meantime, a fly buzzed by. GEX instinctively flicked out his tongue and – gulp! – down it went.

But the fly was in reality a metallic transmitter. GEX was “bugged.” Suddenly, GEX's remote jammed and the TV blanked. A huge hand shot out of the screen, grabbed GEX by the neck and . . . ZZZZZTTTTTTTT! Just like that, GEX had been yanked through his TV into the Media Dimension.

The cold claw belonged to Rez, who had hooked GEX with a bugged fly. Rez was the lord of the Media Dimension. He now intended to make GEX the new network mascot. “Out with the peacock, in with the gecko!”

GEX could only escape by getting his paws on the remote controls hidden throughout the Media Dimension. Once he had the remotes, he could destroy the TV sets that blocked the exits and were the portals into the next worlds. GEX had to find the last remote, blow up the last TV in the last world and make it home . . . or spend the rest of his gecko life as a bronzed network mascot!



MAPS

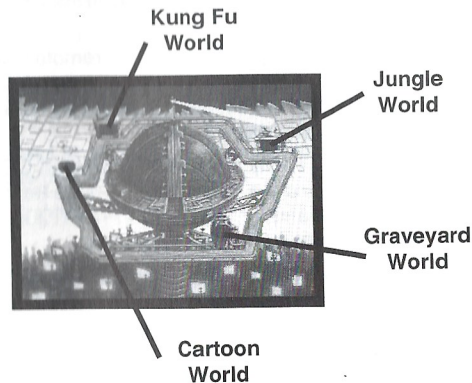
Rez's secret maps of the Media Dimension have fallen into GEX's paws. To use a map, move GEX with the **Directional button** to any entrance, and then press **X** to enter that world or world level.

MEDIA DIMENSION MAP

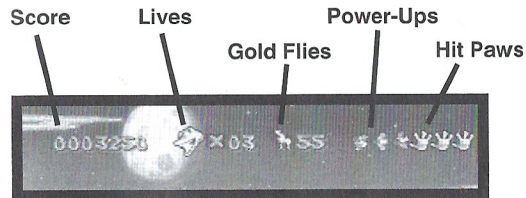
The first map is a global view of the Media Dimension. Use this map to choose your world destination.

WORLD MAPS

Once you're in a world, you can choose your next level from its map. Press the **Select button** to bring down the remote, select the level you want with the **Directional button**, and press **X** to enter the next available level.



HEADS UP!



SCORE

You gain points by destroying enemies.

LIVES

You start with three lives. Pick up 100 gold flies to gain an extra life. Lose all hit paws and you lose a life; lose all lives and you lose the game.

POWER-UPS

GEX snags power-ups for extra weapons, attributes and hit paws. The power-up GEX is currently using shows up here.

GOLD FLIES

Each pile of 100 gold flies you collect awards you with a bonus life.

HIT PAWS

You start the game with three hit paws. You can gain up to six paws by picking up the right power-up. You lose one paw per hit. (If you have bug power-ups, you lose those first, and then you lose hit paws.) Lose all your paws and you lose a life . . . lose all your lives and YOU LOSE.

COOL MOVES

TAIL WHIP (Default ○)

- Whack foes. Some enemies are tougher than others.
- Smack bug power-ups to fill one empty hit paw.
- Whack shooting skulls to use them as weapons.
- Execute a jumping tail whip for an awesome display of gecko power.

TONGUE LASH (Default □)

- Snag gold flies, bugs and power-ups in mid-air.

HURL (Default □)

- Spit out a fire ball, ice ball, or other weapon, depending on the power-up GEX swallowed last.

JUMP (Default ×)

- Get air to avoid enemies.
- Swallow high power-ups with a jump and a tongue lash.

TAIL BOUNCE (Default × + Directional button down)

- Destroy enemies, bust breakable blocks and bounce to high platforms.

WALL STICK (Default × + Directional button)

- Jump while pressing the **Directional button** against a wall's surface and GEX sticks with his suction cup paws!
- GEX can stick and crawl up the sides and faces of walls and buildings, and spin while sticking. Don't forget about those ceilings!
- Grab power-ups from a wall stick position by using the **Directional button** plus a tongue lash.

POWER-UPS

Use power-ups in two ways:

- As health power-ups. Smack any bug ball with a tail whip to fill up one empty hit paw.
- Catch power-ups with a tongue lash to gain their powers. Bugs will appear to the left of your hit paws, to show which power-ups you have. You can collect multiple power-ups this way, always using the last one you caught.



Some power-ups take effect right away; others let go with fire balls, ice balls or bolts of electricity when you hurl. Some power-ups, like invulnerability, are timed, while others are lost when GEX takes damage.

POWER-UP BUGS

Amber Balls: Fill one empty hit paw. Immediate effect.

Ladybug: Fill all empty hit paws. Immediate effect.

Flea: Fill all empty hit paws and add one. Immediate effect.

Butterfly: Gain an extra life. Immediate effect.

Blue Firefly: Hurl ice balls. Immediate effect; lasts until hit.

Red Firefly: Hurl fire balls. Immediate effect; lasts until hit.

Yellow Firefly: Hurl bolts of electricity. Immediate effect; lasts until hit.

Grasshopper: Jump higher and farther. Immediate effect; lasts until hit.

Centipede: Kick GEX into overdrive! Immediate effect; lasts for a short time or until hit.

Caterpillar: Laugh at danger with invincibility. Immediate effect; lasts for a short time.

NETWORK MASCOT . . . NEVER!

GRAVEYARD WORLD

GEX is caught in a creepy horror flick alive with Franken-geckos, mad slashers, crazy tomatoes and other Fright Night foes. Check your calendar – you're stuck on Friday the 13th.



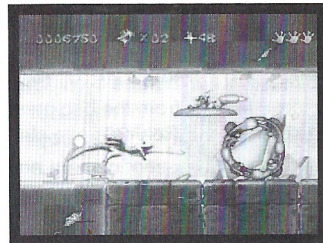
KUNG FU WORLD

Fight through moronic martial arts scenes with ninjas, samurai geckos and sumo wrestlers.



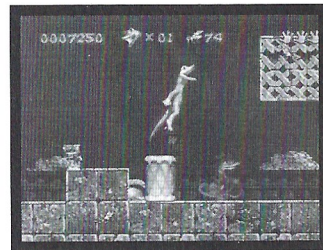
CARTOON WORLD

Retired heroes and out-of-work 'toon slouchers line up to take a swipe at GEX. There's nothing like getting a safe dropped on your head.



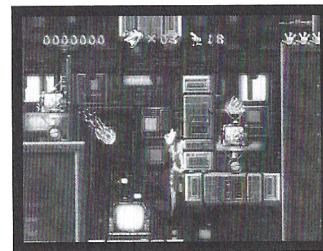
JUNGLE WORLD

GEX stalks through a malaria factory packed with carnivores and cannibals, moving walls, hidden booby traps and breakaway bridges.



REZ'S NERVE CENTER

Vast installations of alien hi-tech circuitry fume with electrical force! At last, GEX confronts Rez in a battle that will decide the fate of the universe . . . and, more importantly, whether a gecko will be next season's network mascot!



LIVES & MILESTONES

You start out with three lives. When you lose a life (by losing all your hit paws), you restart the level from the beginning. If you lose all lives (including bonus lives) the game ends and Rez gets one step closer to bronzing a gecko as the network mascot!

Run past a quick-shot camera and hit it with a tail whip to take a snap of GEX. Then, if GEX loses a life, you will restart the level from that spot, instead of from the beginning. If GEX loses all his lives, the milestones snapshot doesn't make any difference.

Remember to collect VCR tapes to receive passwords, so you don't always have to start the game from the beginning.



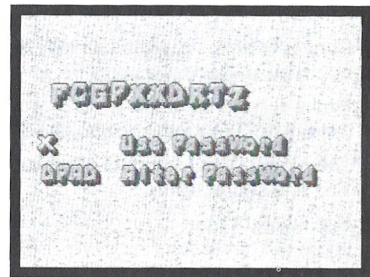
USING PASSWORDS & RESUMING GAMES

Look for hidden VCR tapes and pick them up. You will also be awarded a VCR tape after defeating each boss. When you finish the level, the VCR tape will give you a password, which you can use later to resume your game.

To resume a game, select PASSWORD on the Main Menu. You'll go on to the Password Entry screen.

1. Press the **Directional button up/down** to change the character on the input line.
2. Press the **Directional button right/left** to move to the next input line.
3. Press **X** to enter the password and exit to the Main Menu.
4. Select START on the Main Menu to resume a game. (If the password was incorrect, you can either try again, or start a new game.)

NOTE: Resumed games do not include additional lives or point totals you may have collected earlier.



GAMEPLAY HINTS

- Compliments of Rez . . . flying TVs! If you accidentally whack these aerial bombs with a tail whip, they start a countdown. Don't be in the way when they explode.
- Find the tricks in each world to overcome tough spots, such as slapping the floating skulls with a tail whip to knock out Rez's TVs.
- Switch on movie cameras with a tail whip to activate a special mechanism. Then look around to see what's changed, like a bridge falling into place or a door opening.
- Ride the rafts across shooting geysers. Jump, duck and tail-whip from your safe flotation device, but hang on!
- Conveyor belts travel horizontally and vertically, either grounded or floating in the air. Stick on them and you'll be whisked away to other places.
- Find a remote controller in each world and whap it with a tail attack to gain ownership. Figure out how to use the remote to escape to the next level.
- The Media Dimension has other surprises in store, such as deadly pools of liquid Rez and secret levels.
- Each world's boss is rough and tough to beat. Each one can be destroyed if you figure out his secret.
- Pick up a VCR tape and you'll get a password when you finish the level.

CREDITS

PLAYSTATION™ VERSION

FOR BEAM SOFTWARE

Executive Producer

Adam Lancman

Technical Director

Andrew Lacey

Lead Programmer

Jason Bell

Programmers

Andrew Lacey, Chris Schladetsch,

Peter Litwiniuk, Shane Lontis

Additional Programming

Paul Baulch

Additional Artwork

John Tsiglis

Testing

Shane Collier, Aaron Smith, Gary Ireland

FOR CRYSTAL DYNAMICS

Producer

David Sze

Assistant Producer

Rosaura Sandoval

International Marketing Manager

Susan Bowman

International Coordinator

Amy Smith

Assistant Product Manager

Chip Blundell

Test Manager

Conan Tigard

Lead Tester

Caroline Esmurdoc

Assistant Lead Testers

Anthony Borba, Abe Navarro, Jeff Sanders

Testers

Ed Chennault, Jacob Espinoza,

Scott Hill, John Lencioni,

Billy Mitchell, Chris Pappalardo,

Raphael Pepi, Kam Ralston,

Rodney Rapp, Ilya Reeves,

Kenny Reeves, Sheatviel Sarao,

Serguei Savtchenko, Mari Schaal,

Ben Schulz, Kevin Seiter, Eric Simonich,

Randy Smaha, William Sudderth,

Jeff Todd, Chris Walker, Matthew Young

Manual

Carol Ann Hanshaw

CREDITS CONT'D

ORIGINAL VERSION

GEX Concept

Lyle Hall

GEX Core Team

G-Man, Justin Norr, Mira F. Ross, Lyle Hall

Programming

G-Man - Lead Programmer

Daniel Chan - Bosses & AI System

Mei Yu Li - BLT, Maps & Glue Screens

Troy D. Gillette - Stunt Coding

Art

Mira F. Ross - Lead Artist

Steve Kongsle - GEX & Rez Characters & 3D Models &

GEX Character Animation

Steve Suhy - Stunt Animator

Shawn McLean - Boss Animation

Silicon Knights - Enemy Characters & Animation

Kirk Henderson - Map Screens & Jungle Backgrounds

Game Design

Justin Norr - Lead Designer

J. Epps - Designer

Evan Lindsay Wells - Designer

Richard Lemarchand - Designer

AI Scripting

Susan Michele, Jeremy Bredow,

Adrianne M. Canfil

Music Composed & Produced

Webtone Productions

Sound FX

Greg Weber, Steve Henefin

Intro & Outro 3D Animation

Windlight Studios

Mira F. Ross, Steve Kongsle,

Lyle Hall, Scott Steinberg

Producer

Lyle Hall

Writer

Robert Cohen

GEX Voice & Writer

Dana Gould

Marketing Director

Scott Steinberg

Additional Design

Noah Hughes

Additional Art

Jean Z. Xiong

Tool Support

Sean Vikoren - IGOT, Jeff Kesselman - CYGS

Video Compression

Dan Brazelton

CRYSTAL DYNAMICS LIMITED WARRANTY

Crystal Dynamics warrants to the original purchaser of the computer software product, for a period of 90 days from the date of original purchase (the "Warranty Period") that under normal use, the magnetic media and the user documentation are free from defects in materials and workmanship.

Warranty Claims

To make a warranty claim under this limited warranty, please return the product to the point of purchase, accompanied by proof of purchase, your name, your return address and a statement of the defect. OR send the disc(s) to us at Crystal Dynamics, 87 Encina Avenue, Palo Alto, CA 94301, USA, within 90 days of purchase. Include a copy of the dated purchase receipt, your name, your return address and a statement of the defect. Crystal Dynamics or its authorized dealer will, at our option, repair or replace the product and return it to you (postage prepaid) or issue you with a credit equal to the purchase price.

To replace defective media after the 90-day warranty period has expired, send the original disc(s) to the Crystal Dynamics address given above. Enclose a statement of the defect, your name, your return address, and a check or money order for US-\$10.00. The foregoing states the purchaser's sole and exclusive remedy for any breach of warranty with respect to the software product.

Limitations

This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Crystal Dynamics. Any implied warranties applicable to this software product, including warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Crystal Dynamics be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Crystal Dynamics software product.

Some jurisdictions do not allow limitations as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitations of incidental or consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. This warranty gives you specific rights, and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction.

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne saisissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Avertissement sur l'épilepsie

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou de certains objets courants dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais subi une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, troubles de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Lorsque vous utilisez un jeu vidéo connectable à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel.

© 1995 Crystal Dynamics. Tous droits réservés. Réservé à l'emploi domestique. Sans autorisation, toutes ou tous: Copies, adaptations, locations, prêts, reventes, emplois en arcade, diffusions, transmissions par câble, exécutions publiques, distributions de ce produit ou d'extraits ou de toutes marques ou d'œuvres sujettes à droits d'auteur formant partie de ce produit, sont interdits. Publié par Crystal Dynamics. Créé par Crystal Dynamics.

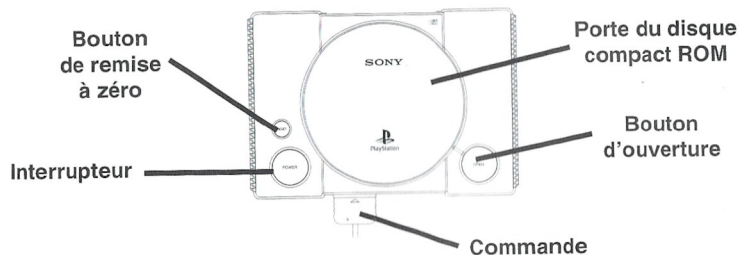


SLES-00133

TABLE DES MATIERES

Mise en route	22
Commandes du jeu	23
Définir les options du jeu	24
Une mauvaise journée devant la télé	25
Cartes	26
Tableau de bord	27
Bonnes manœuvres	28
Supercharges	29
Mascotte de la chaîne . . . JAMAIS !	30
Vies et points de repères	32
Utilisation de mots de passe et reprises de partie	33
Tuyaux utiles	34

MISE EN ROUTE

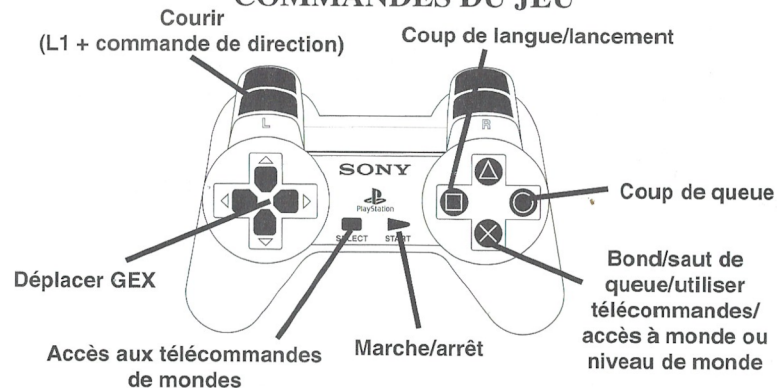


1. Configurez la console de jeu PlayStation™ en vous référant aux instructions de son manuel.
2. Introduisez le disque GEX dans la console, avec son étiquette vers le haut, et fermez la porte du lecteur de disque compact ROM. **Assurez-vous que la console est hors tension avant d'introduire ou de retirer le disque.**
3. Allumez la console de jeu PlayStation™. En quelques instants vous verrez apparaître le titre GEX sur votre écran.
4. Appuyez sur le bouton **Start** de la commande pour afficher le Menu principal.
5. Le bouton **START** mis en surbrillance, appuyez à nouveau sur **Start** pour commencer une nouvelle partie.

REMARQUE : servez-vous de l'option **PASSWORD** (Mot de passe) pour reprendre une partie.



COMMANDES DU JEU



Bouton Marche Lancement du jeu ; arrêt/reprise d'une partie.

Bouton Sélectionner Accès aux télécommandes dans n'importe quel monde.

Bouton de direction **Haut/bas** permet de sélectionner des options ; **gauche/droite** permet de changer les réglages et n'importe quelle direction permet de déplacer GEX.

□ Coup de langue/lancée de supercharge.

○ Coup de queue.

⊗ Bond ; utilisation de télécommandes ; entrée en monde ou niveau de monde sur carte.

⊗ + **Bouton de direction bas** Saut de queue.

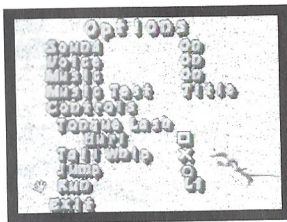
Tourner à gauche 1 + bouton de direction Courir.

REMARQUE : vous pouvez changer ces commandes par défaut dans le menu **Options**.

DEFINIR LES OPTIONS DU JEU

Avant de commencer, sélectionnez les **OPTIONS** dans le Menu principal à l'aide des **boutons de direction**, puis appuyez sur **(X)** pour voir le menu Options.

- * Sélectionnez les options : **bouton de direction haut/bas**
- * Changez les réglages : **bouton de direction gauche/droite**



Son/Musique : Alternez entre effets sonores ou motifs musicaux activés (ON) et désactivés (OFF).

Tester Son/Musique : Sélectionnez une piste et appuyez sur n'importe quel bouton d'action pour l'essayer.

Commandes : Sélectionnez une action, puis appuyez sur un bouton d'action pour associer l'action à ce bouton. Chaque bouton ne peut être lié qu'à une seule action.

Quitter : Vous renvoie à l'écran des titres et au Menu principal.

UNE MAUVAISE JOURNEE DEVANT LA TELE



GEX, un fana de la télé, était installé devant son appareil et n'arrêtait pas de changer de chaîne. Il appuyait encore et encore sur sa télécommande, pas-sant d'une rediffusion de Kung-Fu, de dessins animés farfelus ou d'un vieil Indiana Jones. Il les avait toutes vues des milliers de fois. Il cherchait du neuf.

Se sentant frustré, GEX se mit à pianoter les boutons à un rythme de mitrailleuse : les chaînes défilaient si vite qu'elles formaient une traînée lumineuse sur l'écran. A un certain moment, une mouche passa en bourdonnant. Purement par réflexe, GEX envoya sa langue, et hop ! il engloutit la mouche.

Mais ladite mouche était en réalité un émetteur métallique. GEX était « piégé ». Sa télécommande s'enraya brusquement et les images à l'écran disparurent. Une main énorme en jaillit, saisit GEX par le cou et . . . ZZZZZTTTTTTT ! En un clin d'œil, GEX se retrouvait, au travers de sa télé, dans la dimension Média.

La poigne glacée était celle de Rez, qui avait ferré GEX avec sa mouche piégée. Rez régnait sur le monde de la dimension Média. Il voulait faire de GEX la nouvelle mascotte de sa chaîne de télévision. « On en a assez du paon, il nous faut le gecko ! »

Pour GEX, la seule possibilité d'évasion était de s'emparer des télécommandes cachées dans toute la dimension Média. Avec ces télécommandes, il pourrait détruire les téléviseurs qui bouchent les sorties et permettent d'entrer dans une succession de mondes. Il incombe ainsi à GEX de trouver toutes les télécommandes, jusqu'à la dernière, de faire sauter jusqu'au dernier téléviseur à l'entrée du dernier monde, puis de rentrer chez lui . . . ou bien de passer le restant de son existence de gecko comme mascotte dorée d'une chaîne de télévision !

CARTES

Les cartes secrètes de la dimension Média de Rez sont tombées entre les pattes de GEX. Pour utiliser une carte, déplacez GEX au moyen du **bouton de direction** vers une des entrées, puis appuyez sur (X) pour entrer dans ce monde ou accéder à ce niveau de monde.

CARTE DE LA DIMENSION MEDIA

La première des cartes offre un aperçu global de la dimension Média. Servez-vous en pour choisir le monde de votre destination.

CARTES DES MONDES

Une fois arrivé dans un monde, vous pouvez choisir le niveau suivant grâce à sa carte. Appuyez sur le **bouton Sélectionner** pour amener la télécommande, sélectionnez le niveau voulu à l'aide du **bouton de direction**, puis appuyez sur (X) pour pénétrer dans le prochain niveau disponible.

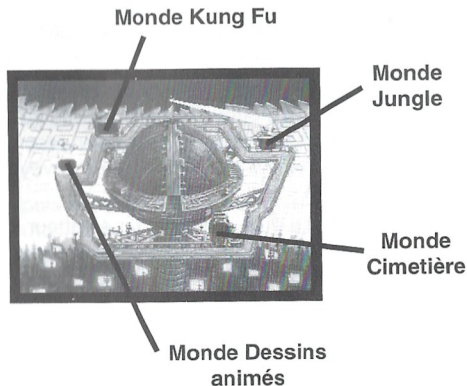
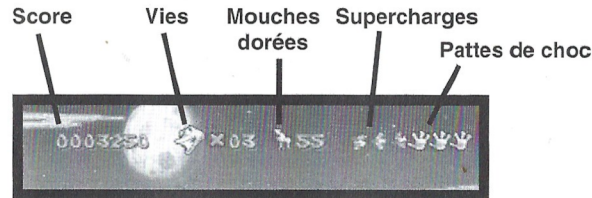


TABLEAU DE BORD



SCORE

Vous marquez des points en anéantissant les ennemis.

VIES

Vous commencez la partie avec trois vies. Amassez 100 mouches dorées et vous gagnez une vie supplémentaire. Qui perd toutes ses pattes de choc perd une vie ; qui perd toutes ses vies perd la partie.

SUPERCHARGES

GEX collectionne les supercharges pour acquérir des armes, des attributs et des pattes de choc supplémentaires. La supercharge actuellement utilisée par GEX est montrée ici.

MOUCHES DOREES

Chaque fois que vous ramassez 100 mouches dorées, vous avez droit à un bonus d'une vie.

PATTES DE CHOC

Vous commencez la partie avec trois pattes de choc. Vous pouvez en gagner jusqu'à six de plus en vous emparant de la bonne supercharge. Chaque choc coûte une patte. (Si vous avez des supercharges ailées, vous les perdez en premier, puis vous perdez les pattes de choc.) Qui perd toutes ses pattes perd une vie. . . . Qui perd toutes ses vies PERD LA PARTIE.

BONNES MANŒUVRES

COUP DE QUEUE (⊙ par défaut)

- Pour frapper les ennemis. Certains sont plus durs que d'autres.
- Pour taper les supercharges ailées et remplir une patte de choc vide.
- Pour donner une raclée à des crânes-obus et en faire des armes.
- Pour exécuter un coup de queue avec bond, comme démonstration du formidable pouvoir de gecko.

COUP DE LANGUE (□ PAR DÉFAUT)

- Pour cueillir des mouches dorées, insectes et supercharges en plein vol.

LANCEMENT (□ par défaut)

- Pour cracher des boules de feu ou de glace, ou d'autres projectiles, en fonction de la supercharge avalée en dernier par GEX.

BOND (⊗ par défaut)

- Pour s'élever en l'air et échapper aux ennemis.
- Pour avaler de fortes supercharges par bond et coup de langue.

SAUT DE QUEUE (⊗ par défaut + bouton de direction Bas)

- Pour détruire les ennemis, démolir des blocs cassables et atteindre les hautes plates-formes.

ADHESION AUX MURS (par défaut, ⊗ + bouton de direction)

- Faites un bond tout en appuyant sur le **bouton de direction** contre une paroi de mur et GEX y adhère grâce à ses pattes-ventouses.
- GEX peut se coller contre les côtés et parois de murs et de bâtiments et y grimper ; il peut se tourner tout en gardant prise. Et n'oubliez pas ces plafonds !
- Attrapez des supercharges tout en adhérant au mur, au moyen du **bouton de direction** et d'un coup de langue.

SUPERCHARGES



Les supercharges s'utilisent de deux manières :

- En tant que supercharges de santé. Tapez toute boulette ailée à l'aide d'un coup de queue pour remplir une des pattes de choc vides.
- Attrapez des supercharges d'un coup de langue pour en acquérir les pouvoirs. Les boulettes ailées s'afficheront à gauche des pattes de choc pour vous tenir au courant des supercharges en votre possession. Ainsi, vous pourrez accumuler diverses supercharges et vous utiliserez toujours la dernière acquise.

Certaines supercharges agissent sur le champ ; d'autres lanceront les boules de feu ou de glace, ou encore les foudres lors de l'une de vos projections. Certaines supercharges, comme celle d'invulnérabilité, sont temporisées, alors que d'autres sont perdues lorsque GEX subit des dégâts.

SUPERCHARGES AILEES

Boules d'ambre : remplissent une patte de choc vide. Effet immédiat.

Coccinelle : remplit toutes les pattes de choc vides. Effet immédiat.

Puce : remplit toutes les pattes de choc vides et en ajoute une. Effet immédiat.

Papillon : permet de gagner une vie supplémentaire. Effet immédiat.

Luciole bleue : lance des boules de glace. Effet immédiat ; dure tant qu'elle n'est pas atteinte.

Luciole rouge : lance des boules de feu. Effet immédiat ; dure tant qu'elle n'est pas atteinte.

Luciole jaune : lance des foudres. Effet immédiat ; dure tant qu'elle n'est pas atteinte.

Sauterelle : fait sauter plus haut et plus loin. Effet immédiat ; dure tant qu'elle n'est pas atteinte.

Mille-pattes : met GEX en surmultipliée ! Effet immédiat ; dure peu de temps, à moins qu'il ne soit atteint.

Chenille : se moque du danger du fait de son invincibilité. Effet immédiat ; dure peu de temps.

MASCOTTE DE LA CHAÎNE ... JAMAIS !

MONDE CIMETIERE

GEX est pris dans un film d'horreur peuplé de Franken-geckos, d'éventreurs déments, de tomates folles et d'autres ennemis sortis des Nuits de Terreur. Vérifiez votre calendrier : vous êtes coincé sur un vendredi 13 !



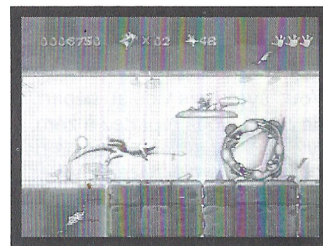
MONDE KUNG FU

Combats au milieu d'ineptes déploiements d'art martial, avec geckos-ninjas, geckos-samourais et lutteurs sumo.



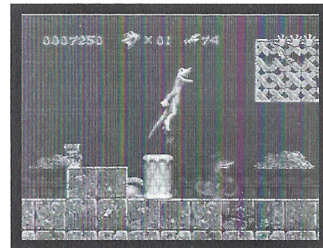
MONDE DESSINS ANIMES

Héros retraités et personnages sans travail, issus de dessins animés, sont alignés pour harceler GEX. Imaginez un coffre-fort qui vous tombe sur la tête !



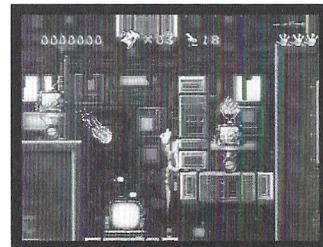
MONDE JUNGLE

GEX traverse une contrée infestée de paludisme, de carnivores et de cannibales, avec des murs qui se déplacent, des passages piégés, des ponts croulants.



CENTRE NERVEUX DE REZ

Un vaste déploiement de technologies de pointe extraterrestres et débordantes d'énergie électrique ! Enfin, GEX affronte Rez en un combat singulier dont dépend le sort de l'univers ... et plus important encore, le sort d'un gecko menacé de devenir la mascotte d'une chaîne pour la prochaine saison d'émissions télévisées !

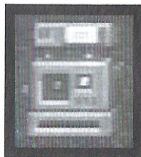


VIES ET POINTS DE REPERE

Vous avez trois vies au départ. Si vous en perdez une (en perdant toutes vos pattes de choc), vous repartez à zéro, au même niveau. Si vous perdez toutes vos vies (y compris les vies-bonus) la partie est terminée et Rez avance d'un cran vers l'acquisition d'un gecko doré comme mascotte de la chaîne.

Passez en courant devant une caméra à déclenchement rapide et envoyez-lui un coup de queue pour prendre une photo de GEX. Si par la suite GEX perd une vie, vous reprendrez le niveau en cet endroit, au lieu de reprendre la partie au début. Si GEX perd toutes ses vies, la photo aux points de repère est sans importance. Vous le saviez.

Pensez à ramasser des cassettes de magnétoscope pour acquérir des mots de passe, de manière à ne pas être obligé de reprendre toujours la partie à son début.



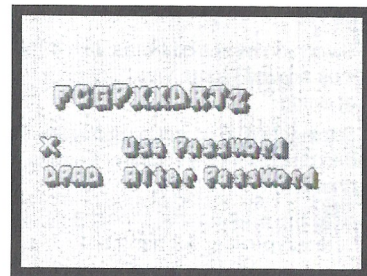
UTILISATION DE MOTS DE PASSE ET REPRISES DE PARTIE

Recherchez les cassettes vidéo cachées et ramassez-les. Vous aurez droit aussi à une cassette chaque fois que vous aurez battu un caïd. En fin de niveau, la cassette vidéo vous fournit un mot de passe, qui vous permettra par la suite de reprendre la partie.

Pour reprendre une partie, sélectionnez MOT DE PASSE dans le Menu principal. Ceci vous amènera à l'écran d'entrée de mot de passe.

1. Appuyez sur le **bouton de direction haut/bas** pour changer le caractère dans la ligne de saisie.
2. Appuyez sur le **bouton de direction droite/gauche** pour avancer à la ligne de saisie suivante.
3. Appuyez sur **X** pour entrer le mot de passe et aller au Menu principal.
4. Sélectionnez START dans le Menu principal pour reprendre une partie. (En cas de mot de passe non valable, vous pouvez soit essayer à nouveau, soit commencer une nouvelle partie.)

REMARQUE : en reprenant une partie vous ne bénéficiez pas de vies supplémentaires ou d'un total de points que vous avez pu acquérir auparavant.



TUYAUX UTILES

- Compliments of Rez . . . flying TVs! If you accidentally whack these aerial bombs with a tail whip, they start a countdown. Don't be in the way when they explode.
- = Offerts généreusement par Rez . . . des téléviseurs volants ! Si, par mégarde, vous frappez une de ces bombes volantes d'un coup de queue, un compte à rebours est déclenché. Ne restez pas dans les parages pour voir l'explosion.
- Find the tricks in each world to overcome tough spots, such as slapping the floating skulls with a tail whip to knock out Rez's TVs.
- = Dans chaque monde, trouvez les astuces qui permettent de se tirer d'un mauvais pas, comme un coup de queue aux crânes flottants pour éliminer les téléviseurs de Rez.
- Switch on movie cameras with a tail whip to activate a special mechanism. Then look around to see what's changed, like a bridge falling into place or a door opening.
- = Déclenchez, d'un coup de queue, des caméras cinématographiques pour activer des dispositifs particuliers. Ensuite, une petite inspection vous révélera les changements, comme un pont qui se met en place ou une porte qui s'ouvre.
- Ride the rafts across shooting geysers. Jump, duck and tail-whip from your safe flotation device, but hang on!
- = Montez sur le radeau pour traverser des geysers en action. Sautez, esquivez et envoyez des coups de queue à partir de cet engin qui vous assure de ne pas couler ; mais il faut vous y accrocher !

- Conveyor belts travel horizontally and vertically, either grounded or floating in the air. Stick on them and you'll be whisked away to other places.
- = Les tapis roulants fonctionnent aussi bien à la verticale qu'à l'horizontale, soit au sol, soit en flottant dans l'air. Si vous vous y mettez, vous serez projeté vers d'autres lieux.
- Find a remote controller in each world and whap it with a tail attack to gain ownership. Figure out how to use the remote to escape to the next level.
- = Recherchez une télécommande dans chaque monde et emparez-vous en d'un coup de queue. Apprenez à vous en servir pour filer et atteindre le niveau suivant.
- The Media Dimension has other surprises in store, such as deadly pools of liquid Rez and secret levels.
- = La dimension Média vous réserve d'autres surprises, telles que des bassins mortels de Rez liquide, ou des niveaux secrets.
- Each world's boss is rough and tough to beat. Each one can be destroyed if you figure out his secret.
- = Le caïd de chacun des mondes est un dur-à-cuire et pour le battre, ce n'est pas du tout cuit ! Mais chacun d'eux peut être détruit si on arrive à trouver son secret.
- Pick up a VCR tape and you'll get a password when you finish the level.
- = Ramassez une cassette vidéo et vous aurez un mot de passe en fin de niveau.

GARANTIE LIMITEE CRYSTAL DYNAMICS

Crystal Dynamics garantit à l'acheteur d'origine du logiciel, pour 90 jours à compter de la date de l'achat d'origine (la « Période de Garantie »), que, dans des conditions d'emploi normal, le support magnétique et la documentation sont exempts de tout défaut de matériel ou de fabrication.

RECOURS EN GARANTIE

Pour présenter un recours au titre de la garantie limitée, renvoyer le produit au point de vente dans les limites de la Période de Garantie de 90 jours, accompagné de la preuve d'achat, de votre nom, adresse et d'une description du défaut, OU BIEN renvoyez-nous le(s) disque(s) à Crystal Dynamics, 87 Encina Avenue, Palo Alto, CA 94391, dans les limites de la Période de Garantie de 90 jours. Joindre une copie du reçu daté, nom, adresse et description du défaut. Selon votre préférence, Crystal Dynamics ou son distributeur agréé répareront ou remplaceront le produit et vous le retourneront (frais de port payés) ou vous enverront un avoir d'un montant égal au prix d'achat.

Pour remplacer un disque défectueux après l'extinction de la Période de Garantie de 90 jours, renvoyer les disques d'origine à l'adresse ci-dessus, avec une description du défaut, nom, adresse et un chèque ou mandat de US\$10.

Les stipulations ci-dessus définissent le seul et exclusif recours en garantie dont dispose l'acheteur du produit.

LIMITATIONS

CETTE GARANTIE REMPLACE TOUTE AUTRE GARANTIE OU CONDITION ET AUCUNE AUTRE DÉCLARATION OU RECOURS, QUEL QU'IL SOIT, NE SAURAIT LIER OU OBLIGER CRYSTAL DYNAMICS OU SES REPRÉSENTANTS. TOUTE GARANTIE OU CONDITION IMPLICITE SUSCEPTIBLE DE S'APPLIQUER À CE PRODUIT LOGICIEL, Y COM-PRIS LES GARANTIES OU CONDITIONS RELATIVES À LA VALEUR COMMERCIALE ET À L'ADÉQUATION DU PRODUIT À UN USAGE PARTICULIER, OU LEURS ÉQUIVALENTS DANS LE CADRE DES LOIS DE TOUTE JURIDICTION, QUELLES QU'ELLES SOIENT, SONT LIMITÉES À LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS CI-DESSUS DÉFINIE. CRYSTAL DYNAMICS OU SES REPRÉSENTANTS NE SAURAIENT EN AUCUN CAS ÊTRE TENUS POUR RESPONSABLES DES DOMMAGES EXCEPTIONNELS, INDIRECTS OU DÉRIVÉS, SUSCEPTIBLES DE RÉSULTER DE LA POSSESSION, DE L'USAGE OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL CRYSTAL DYNAMICS. LES LIMITATIONS CI-AVANT NE S'APPLIQUENT PAS AUX CAS DE GRAVE NÉGLIGENCE OU D'ACTION INTENTIONNELLE.

Certaines juridictions n'autorisent aucune limitation quant à la durée des garanties implicites et/ou quant aux exclusions et limitations eu égard aux dommages exceptionnels ou indirects. Par conséquent les limitations et/ou exclusions de responsabilité stipulées ci-avant pourraient ne pas s'appliquer dans votre cas. La présente garantie vous confère des droits spécifiques et vous pouvez également disposer d'autres droits dans le cadre de la juridiction qui vous gouverne. Aucune des dispositions de la présente garantie ne vise à limiter les droits de garantie dont vous êtes susceptible de disposer vis à vis du distributeur détaillant du présent produit.

Zur Beachtung

Dies ist eine CD ROM für die PlayStation Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM. Es kann sonst zu Betriebsfehlern kommen.

Hinweise für Ihre Gesundheit

Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und halten Sie einen möglichst weiten Abstand zum Bildschirm. Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf, wenn Sie an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs.

© 1995 Crystal Dynamics. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den privaten Gebrauch. Nichtautorisiertes Kopieren, Ändern, Verleihen, Vermieten, Wiederverkaufen, Spielhallennutzung, Erhebung von Nutzungsgebühren, Senden, Verbreitung über Kabel, öffentliche Vorführung, Vertrieb oder auszugsweise Nutzung dieses Produkts sowie jeglicher Warenzeichen oder urheberrechtlicher Bestandteile dieses Produkts ist verboten. Veröffentlicht durch Crystal Dynamics. Entwickelt von Crystal Dynamics.



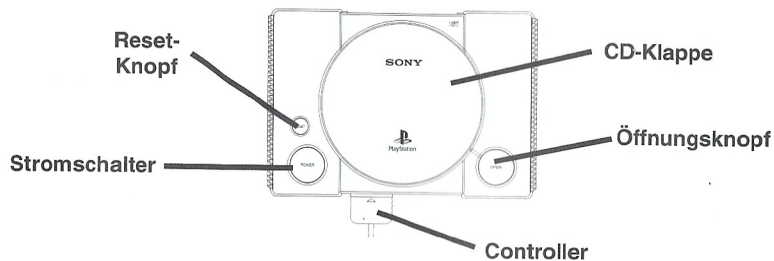
SLES-00133

38

INHALTSVERZEICHNIS

Spielvorbereitung	40
Spielsteuerung	41
Einstellen der Spieloptionen	42
Nichts im Fernsehen!	43
Landkarten	44
Aufgepasst	45
Spielstrategien	46
Power-Ups	47
Fernsehmaskottchen . . . NIEMALS!	48
Leben und Meilensteine	50
Kennwörter und Wiederaufnahme von Spielen	51
Tips zum Spielverlauf	52

SPIELVORBEREITUNG

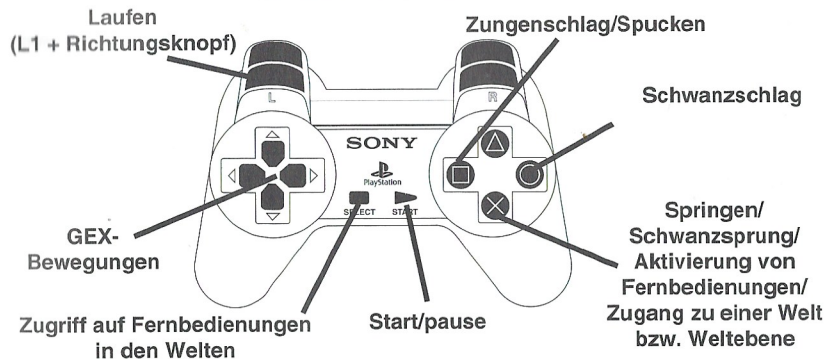


1. Schließe die PlayStation™ Spielkonsole gemäß den Anleitungen im Hardware-Handbuch an.
2. Lege die GEX-CD mit der Etikettenseite nach oben in die PlayStation™ ein, und schließe die Klappe des CD-Fachs. **Achte vor dem Einlegen oder Herausnehmen einer CD darauf, daß die PlayStation™ Spielkonsole AUSGESCHALTET ist.**
3. Schalte die PlayStation™ Spielkonsole EIN. Nach kurzer Zeit erscheint die GEX Titelanzeige.
4. Drücke den **Start-Knopf** auf dem Controller, woraufhin das Hauptmenü erscheint.
5. Zum Spielbeginn drückst Du dann bei hervorgehobener Startoption den **Start-Knopf** erneut.

HINWEIS: Mit der Kennwort-Option (PASSWORD) kannst Du ein Spiel wiederaufnehmen.



SPIELSTEUERUNG



Start-Knopf Spielstart; Spiel unterbrechen/wiederaufnehmen.

Select-Knopf (Wahl-Knopf) ... Zugang zu Fernbedienungen in den jeweiligen Welten.

Richtungsknopf **Aufwärts/abwärts** zum Wählen von Optionen;
links/rechts zum Ändern der Einstellungen;
GEX-Bewegungen in alle Richtungen.

□ Zungenschlag/Spuck-Power-Up.

○ Schlagen mit dem Schwanz.

⊗ Springen; aktivieren der Fernbedienungen; Zugang zu einer Welt oder Weltebene auf einer Karte.

⊗ + **Richtungsknopf nach unten** Springen mit dem Schwanz.

Links-Taste + Richtungsknopf Laufen.

HINWEIS: Diese vorgegebenen Steueroptionen kannst Du im Optionsmenü ändern.

EINSTELLEN DER SPIELOPTIONEN

Vor Spielbeginn wählst Du mit dem **Richtungsknopf** **OPTIONS** (Optionen) im Hauptmenü und drückst dann **(X)**, damit das Optionsmenü angezeigt wird.

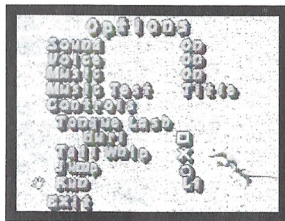
- * Optionen wählen: **Richtungsknopf** aufwärts/
abwärts
- * Einstellungen ändern: **Richtungsknopf** links/
rechts

Sound/Music: Zum Ein- und Ausschalten der Soundeffekte und Musik.

Sound/Music Test: Treffe Deine Wahl, und drücke dann einen beliebigen Knopf, um Dir ein Stück davon anzuhören.

Controls: Treffe Deine Wahl, und drücke dann einen Action-Knopf, um die Action mit dem Knopf zu verknüpfen. Jeder Knopf kann nur mit einer Action verknüpft werden.

Exit: Rückkehr zur Titelanzeige und zum Hauptmenü.



NICHTS IM FERNSEHEN!

GEX, der Fernsehfanatiker, machte es sich vor seiner Flimmerkiste so richtig gemütlich und surfte durch sämtliche Kanäle. Immer wieder klickte er mit der Fernbedienung, aber er fand nur Kungfu-Sendungen, ein verrücktes Cartoon und einen alten Indiana Jones-Film. Das hatte er doch alles schon hundertmal gesehen! Er hatte Lust auf was Neues.

Total vom Frust geplagt klickte GEX in rascher Folge auf seine Fernbedienung, so daß die verschiedenen Kanäle nur wie in einem supernovaschnellen Nebel an ihm vorbeizogen. In der Zwischenzeit surrte eine Fliege vorbei. Instinktiv holte GEX mit der Zunge aus und – schluck! – war die Fliege verspeist.

Aber die Fliege war in Wahrheit ein Metallsender. GEX hatte eine "Wanze" gefressen! Plötzlich ging mit der Fernbedienung nichts mehr, und auf dem Fernsehschirm war nur noch Leere. Eine Gigantenhand schoß aus dem Bildschirm, grabtschte GEX am Hals und . . . ZZZZZTTTTTTT! So einfach wurde GEX durch seinen Fernseher in die Mediendimension entführt.

Die kalte Klaue gehörte Rez, und GEX war ihm durch die fliegende Wanze auf den Leim gegangen. Rez war der König der Mediendimension. Er wollte GEX zu seinem neuen Fernsehmaskottchen machen. "Raus mit dem Pfau, rein mit dem Gecko!"

GEX konnte nur mit Hilfe der Fernbedienungen entkommen, die überall in der Mediendimension versteckt waren. Mit den Fernbedienungen konnte er die Fernseher, die sein Entkommen in die nächsten Welten behinderten, vernichten. GEX mußte die letzte Fernbedienung finden, den letzten Fernseher in der letzten Welt in die Luft jagen, um nach Hause zu gelangen . . . Andernfalls blieb ihm nichts weiter übrig, als den Rest seines Gecko-Lebens als in Bronze gegossenes Fernsehmaskottchen zu verbringen!



LANDKARTEN

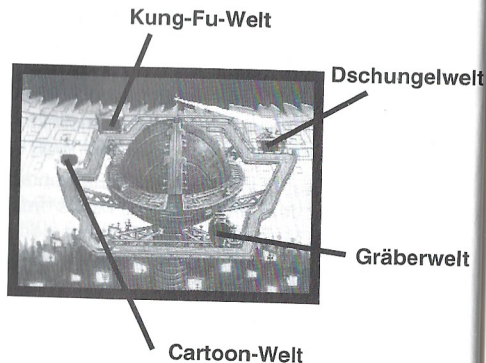
Rez' geheime Landkarten der Mediendimension sind GEX in die Hände gefallen. Zum Gebrauch der Karte bewege GEX mit dem **Richtungsknopf** zu einem beliebigen Eingang, und drücke dann **(X)**, um in die Welt oder Weltebene einzusteigen.

KARTE DER MEDIENDIMENSION

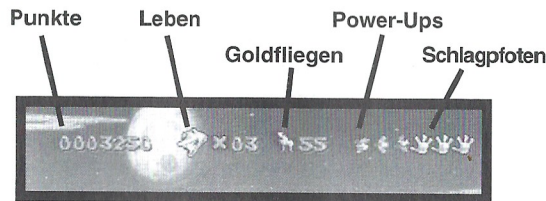
Die erste Karte zeigt eine Gesamtübersicht der Mediendimension. Anhand dieser Karte kannst Du Dir aussuchen, in welche Welt Du gelangen möchtest.

WELTKARTEN

Sobald Du in einer Welt bist, kannst Du Deine nächste Ebene aus dieser Karte auswählen. Drücke den **Select-Knopf (Wahl-Knopf)**. Die Fernbedienung erscheint. Wähle die gewünschte Ebene mit dem **Richtungsknopf**, und drücke dann **(X)**, um in die nächste verfügbare Ebene zu gelangen.



AUFGEPASST!



PUNKTE

Du gewinnst Punkte, indem Du den Feind vernichtest.

LEBEN

Du beginnst mit drei Leben. Sobald Du 100 Goldfliegen gesammelt hast, gewinnst Du ein weiteres Leben. Verliere alle Schlagpfoten, und Du verlierst ein Leben; verliere alle Leben, und Du verlierst das Spiel.

POWER-UP

GEX fängt Power-Ups für Extra-Waffen, Eigenschaften und Schlagpfoten ein. Hier ist die Power-Verstärkung angezeigt, die GEX derzeit verwendet.

GOLDFLIEGEN

Mit jeweils 100 Goldfliegen erhältst Du ein weiteres Leben.

SCHLAGPFOTEN

Du beginnst das Spiel mit drei Schlagpfoten. Durch Aufsammeln der richtigen Power-Ups kannst Du bis zu sechs Schlagpfoten gewinnen. Pro Schlag verlierst Du eine Pfote. (Wenn Du über Insekten-Power-Ups verfügst, verlierst Du diese zuerst und dann Deine Schlagpfoten). Verliere alle Pfoten, und Du verlierst ein Leben . . . verliere alle Deine Leben, und DU VERLIERST DAS SPIEL.

SPIELSTRATEGIEN

SCHWANZSCHLAG (Vorgabe: ○)

- Damit schlägst Du Deine Feinde. Einige Feinde sind zäher als andere.
- Mit Insekten-Power-Ups füllst Du eine leere Schlagpfote.
- Schlage auf fliegende Schädel, und verwende sie als Waffen.
- Ein Schlag mit dem Geckoschwanz zeigt, wer Herr der Lage ist!

ZUNGENSCHLAG (Vorgabe: □)

- Zum Einfangen von Goldfliegen, Insekten und Power-Ups.

SPUCKEN (Vorgabe: ⊗)

- Zum Spucken von Feuer, Eisbällen oder sonstigen Waffen, je nachdem, welches Power-Up GEX zuletzt verschluckt hat.

SPRINGEN (Vorgabe: ⊗)

- Damit kannst Du Feinden ausweichen.
- Verschlucke hochfliegende Power-Ups mit einem Sprung und einem Zungenschlag.

SCHWANZSPRUNG (Vorgabe: ⊗ + Richtungsknopf nach unten)

- Vernichte Feinde, zertrümmere vernichtbare Blöcke, und springe auf hohe Plattformen.

WANDKLEBEN (Vorgabe: ⊗ + Richtungsknopf)

- Wenn Du beim Springen den **Richtungsknopf** gegen eine Wandfläche drückst, bleibt GEX mit seinen Saugpfoten hängen!
- GEX kann an Wänden und Gebäuden hinaufklettern und sich dabei drehen. Vergiß auch nicht die Decken!
- Fange Power-Ups von einer Wand ein, indem Du den **Richtungsknopf** bedienst und einen Zungenschlag vornimmst.

POWER-UPS

Power-Ups können auf zweierlei Weise verwendet werden:

- Zum Stärken der Gesundheit. Vernichte einen Insektenball mit einem Schwanzschlag, und fülle damit eine leere Schlagpfote.
- Fange Power-Ups mit einem Zungenschlag ein, um ihre Kraft zu gewinnen. Insekten verschwinden nach links von der Schlagpfote; dann wird angezeigt, über welche Power-Ups Du verfügst. Auf diese Weise kannst Du verschiedene Power-Ups sammeln; Du verwendest immer das letzte, die Du eingefangen hast.



Einige Power-Ups treten gleich in Kraft; mit anderen spuckst Du Feuer, Eisbälle oder Stromschläge. Einige Power-Ups, wie Unbesiegbarkeit, gelten nur über eine bestimmte Zeit, während andere verlorengehen, wenn GEX zugesetzt wird.

POWER-UP-INSEKTEN

Bernsteinfarbene Bälle: Füllen eine Schlagpfote. Sofort wirksam.

Marienkäfer: Füllen eine leere Schlagpfote. Sofort wirksam.

Floh: Füllen alle leere Schlagpfoten und fügen eine weitere hinzu. Sofort wirksam.

Schmetterling: Gewinne ein zusätzliches Leben. Sofort wirksam.

Blaue Feuerfliege: Zum Spucken von Eisbällen. Sofort wirksam; wirkt bis zum nächsten Treffer.

Rote Feuerfliege: Zum Feuerspucken. Sofort wirksam; wirkt bis zum nächsten Treffer.

Gelbe Feuerfliege: Schleudert Stromstöße. Sofort wirksam; wirkt bis zum nächsten Treffer.

Gashüpfer: Für höhere und weitere Sprünge. Sofort wirksam; wirkt bis zum nächsten Treffer.

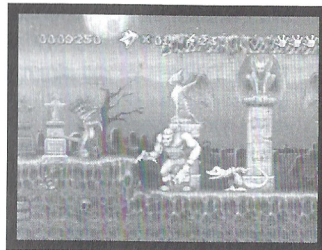
Tausendfüßler: Kicken GEX in Overdrive! Sofort wirksam; wirkt nur kurze Zeit oder bis zum nächsten Treffer.

Raupe: Sieh der Gefahr lachend mit Unbesiegbarkeit ins Auge. Sofort wirksam; wirkt nur kurze Zeit.

FERNSEHMASKOTTCHEN ... NIEMALS!

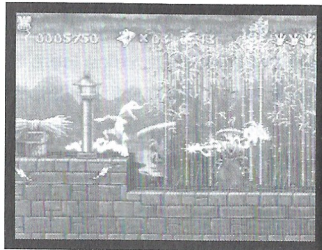
GRÄBERWELT

GEX ist in einem gruseligen Horrorstreifen mit Frankenstein-Geckos, wahnsinnigen Messerschwingern, verrückten Tomaten und sonstigen Horrorgestalten gelandet. Sieh auf Deinen Kalender – die Zeit bleibt auf Freitag dem 13. stehen.



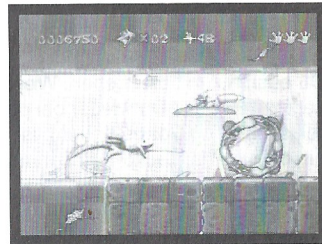
KUNG-FU-WELT

Kämpfe Dich durch schwachsinnige Kung-fu-Szenen mit Ninjas, Samurai-Geckos und Sumo-Ringern.



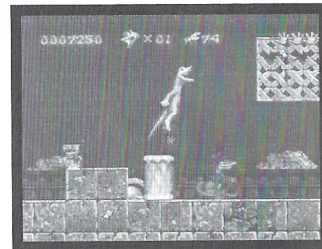
CARTOON-WELT

Helden im Ruhestand und arbeitslose Cartoon-Charaktere stehen Schlange, um es mit GEX aufzunehmen. Da kann es schon mal passieren, daß einem ein Safe auf den Kopf fällt!



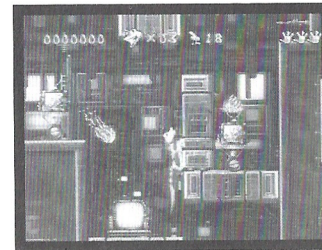
DSCHUNGELWELT

GEX marschiert durch Malariafabriken voller Fleischfresser und Kannibalen, beweglichen Wänden, verborgenen Fußangeln und Faltbrücken.



REZ' NERVENZENTRUM

Riesige Installationen fremdartiger Hi-Tech-Schaltkreise dampfen mit elektrischer Macht! Schließlich fordert GEX Rez in einer Schlacht heraus, die über das Schicksal des Universums entscheidet ... und, wichtiger, noch darüber, ob ein Gecko das Maskottchen der nächsten Fernsehseason wird!

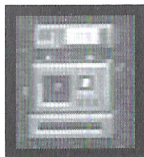


LEBEN UND MEILENSTEINE

Du beginnst mit drei Leben. Wenn Du ein Leben verlierst (indem Du alle Schlagpfoten verlierst), fängst Du wieder bei der untersten Ebene an. Wenn Du alle Leben verlierst (einschließlich Bonus-Leben), ist das Spiel zu Ende, und Rez ist einen Schritt näher, ein bronzenes Gecko-Fernsehmaskottchen zu werden!

Laufe rasch an einer Schnellaufnahmekamera vorbei, und triff sie mit einem Schwanzschlag, um einen Schnappschuß von GEX zu machen. Wenn GEX ein Leben verliert, kannst Du das Spiel an dieser Stelle anstatt von vorn wieder aufnehmen. Wenn GEX alle Leben verliert, hilft der Meilenstein-Schnappschuß auch nicht weiter.

Vergiß nicht, Videobänder zu sammeln, um Kennwörter zu erhalten, damit Du nicht andauernd das Spiel von vorn beginnen mußt.



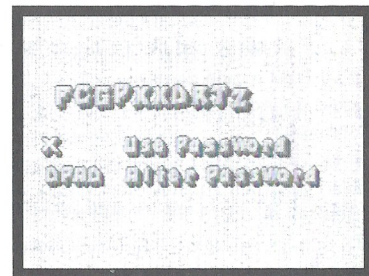
KENNWÖRTER UND WIEDERAUFNAHME VON SPIELEN

Suche nach versteckten Videobändern, und sammle sie. Sobald Du einen Boss besiegt hast, erhältst Du ebenfalls ein Videoband. Wenn Du auf einer Ebene fertig bist, gibt Dir das Videoband das Kennwort bekannt, mit dem Du später das Spiel wiederaufnehmen kannst.

Zum Wiederaufnehmen des Spiels wähle PASSWORD (Kennwort) im Hauptmenü. Nun erscheint die Anzeige für die Kennworteingabe.



1. Drücke den **Richtungsknopf nach oben/unten**, um den Buchstaben in der Eingabezeile zu ändern.
2. Drücke den **Richtungsknopf nach rechts/links**, um zur nächsten Eingabezeile zu gelangen.
3. Drücke (X), um das Kennwort einzugeben und das Hauptmenü zu verlassen.
4. Wähle START vom Hauptmenü, um ein Spiel wiederaufzunehmen. (Wenn das Kennwort nicht stimmt, kannst Du es entweder neu versuchen oder ein neues Spiel beginnen.)



HINWEIS: In wiederaufgenommenen Spielen sind keine Zusatzleben oder Gesamtpunktzahlen enthalten, die Du möglicherweise zuvor gesammelt hast.

TIPS ZUM SPIELVERLAUF

- Compliments of Rez . . . flying TVs! If you accidentally whack these aerial bombs with a tail whip, they start a countdown. Don't be in the way when they explode.
- = Mit besten Empfehlungen von Rez . . . fliegende Fernseher! Wenn diese Luftgeschosse versehentlich mit einem Schwanzschlag getroffen werden, beginnt ein Countdown. Hoffentlich bist Du aus dem Weg, wenn sie explodieren!
- Find the tricks in each world to overcome tough spots, such as slapping the floating skulls with a tail whip to knock out Rez's TVs.
- = Finde in jeder Welt die Tricks, mit denen Du Hindernissen begegnen kannst, zum Beispiel, indem Du den fliegenden Schädeln einen Schwanzschlag verpaßt, um Rez' Fernseher aus dem Weg zu räumen.
- Switch on movie cameras with a tail whip to activate a special mechanism. Then look around to see what's changed, like a bridge falling into place or a door opening.
- = Schalte Filmkameras mit einem Schwanzschlag ein, um einen speziellen Mechanismus zu aktivieren. Dann sieh Dich um, was sich verändert hat, zum Beispiel eine Brücke, die plötzlich erscheint, oder eine sich öffnende Tür.
- Ride the rafts across shooting geysers. Jump, duck and tail-whip from your safe flotation device, but hang on!
- = Fahre auf den Flößen über aktive Geysire. Springe, ducke dich, und schlage vom sicheren Floß aus mit dem Schwanz um dich, aber verliere das Gleichgewicht nicht!
- Conveyor belts travel horizontally and vertically, either grounded or floating in the air. Stick on them and you'll be whisked away to other places.
- = Transportbänder bewegen sich horizontal und vertikal, entweder zu Lande oder zu Luft. Bleib dran haften, und Du wirst an andere Orte gebracht.

- Find a remote controller in each world and whap it with a tail attack to gain ownership. Figure out how to use the remote to escape to the next level.
- = Suche in jeder Welt eine Fernbedienung, und schlage mit dem Schwanz darauf, damit sie in Dein Eigentum übergeht. Finde heraus, auf welche Weise Du mit der Fernbedienung zur nächsten Ebene gelangen kannst.
- The Media Dimension has other surprises in store, such as* deadly pools of liquid Rez and secret levels.
- = Die Mediendimension hat weitere Überraschungen auf Lager, wie zum Beispiel tödliche Pfützen von flüssigem Rez und geheime Ebenen.
- Each world's boss is rough and tough to beat. Each one can be destroyed if you figure out his secret.
- = Es ist nicht einfach, die Bosse in den einzelnen Welten zu schlagen. Doch jeder ist schlagbar, wenn Du seinem Geheimnis auf die Spur kommst.
- Pick up a VCR tape and you'll get a password when you finish the level.
- = Sammle ein Videoband, und Du erhältst ein Kennwort, wenn Du mit der Ebene fertig bist.

BESCHRÄNKTE GARANTIE VON CRYSTAL DYNAMICS

Crystal Dynamics garantiert dem ursprünglichen Käufer des Software-Produktes für einen Zeitraum von sechs (6) Monaten ab Kaufdatum (die "Garantiefrist"), daß bei normaler Benutzung der Datenträger und die Gebrauchsanweisung frei von Material- und Ausführungsfehlern sind.

GARANTIEANSPRÜCHE

Zur Geltendmachung eines Garantieanspruches unter dieser beschränkten Garantie ist das Produkt zusammen mit dem Kaufnachweis, Ihrem Namen, Ihrer Anschrift und einer Beschreibung des Fehlers innerhalb von sechs (6) Monaten zur Verkaufsstelle zurückzubringen. ODER die betreffende(n) Diskette(n) ist/sind innerhalb der sechs-(6)monatigen Garantiefrist an Crystal Dynamics, 87 Encina Avenue, Palo Alto, CA 94301 zurückzusenden. Fügen Sie eine Kopie des datierten Kaufbelegs, Ihren Namen, Ihre Anschrift und eine Beschreibung des Defektes bei. Crystal Dynamics oder ein autorisierter Händler werden entscheiden, ob das Produkt repariert oder ersetzt und (per Nachnahme) zurückgeschickt wird oder ob Ihnen eine Gutschrift in Höhe des Kaufpreises ausgestellt wird.

Wenn nach Ablauf der sechs-(6)monatigen Garantiefrist ein defekter Datenträger ersetzt werden muß, senden Sie die Originaldiskette(n) an die oben angegebene Adresse von Crystal Dynamics. Fügen Sie eine Beschreibung des Defektes, Ihren Namen und Ihre Anschrift sowie einen Scheck oder eine Überweisung von US \$10.00 hinzu.

Obengenanntes stellt das einzige Rechtsmittel des Käufers gegen eine Garantieverletzung hinsichtlich des Softwareproduktes dar.

BESCHRÄNKUNGEN

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE VON ALLEN ANDEREN GARANTIEEN UND BEDINGUNGEN, UNDES KÖNNEN KEINE ANDEREN REKLAMATIONEN ODER ANSPRÜCHE IRGEND EINER ART ERHOBEN WERDEN, DIE CRYSTAL DYNAMICS BINDEN ODER VERPFLICHTEN. ALLE IMPLIZIERTEN GARANTIEEN ODER BEDINGUNGEN EINSCHLIESSLICH VON GARANTIEEN ODER BEDINGUNGEN DER VERKÄUFLICHKEIT UND DER BRAUCHBARKEIT FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK SIND AUF DIE OBEN BESCHRIEBENE GARANTIEFRIST VON SECHS (6) MONATEN BESCHRÄNKT. CRYSTAL DYNAMICS HAFTET UNTER KEINEN UMSTÄNDEN FÜR IRGENDWELCHE SONDER-, NEBEN-, ODER FOLGESCHÄDEN, DIE SICH AUS DEM BESITZ, DER BENUTZUNG ODER DER FEHLFUNKTION DIESES SOFTWAREPRODUKTES VON CRYSTAL DYNAMICS ERGEBEN. DIE OBENGENANNTE EINSCHRÄNKUNGEN GELTEN NICHT IM FALLE VON VORSÄTZLICHER GROBE FAHRLÄSSIGKEIT.

Die obengenannten Haftungsbeschränkungen und/oder -ausschlüsse sind unter Umständen nicht zutreffend, da einigen Gerichtsbezirken die Beschränkung der Dauer einer implizierten Garantie und/oder Ausschlüsse oder Beschränkungen von Neben- oder Folgeschäden nicht zulässig sind. Diese Garantie räumt spezielle Rechte ein, und unter Umständen bestehen weitere Rechte, die sich von Bezirk zu Bezirk unterscheiden. Diese Garantievorschriften beabsichtigen in keiner Weise, Sie in Ihren Garantierechten einzuschränken, die Sie gegenüber dem Einzelhändler dieses Produktes haben könnten.

Precauzioni

• Questo compact disk contiene software per la console da videogiochi PlayStation. Non utilizzare mai questo compact disk su altri apparecchi, perchè potrebbe danneggiarsi. • Questo compact disk e' conforme solo alle specifiche della PlayStation per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation. • Inserire il compact disk con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del compact disk ma afferrarlo ai lati. • Tenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, strofinarlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto ai raggi diretti del sole, non tenerlo in ambiente eccessivamente umido e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare il compact disk se incrinato, piegato o riparato con adesivo perchè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la Salute

Fare come minimo pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare quando stanchi o si è dormito poco. Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. Ai soggetti sofferenti di epilessia si consiglia di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale.



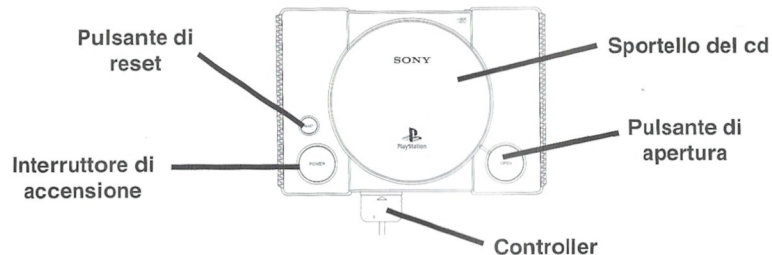
SLES-00133

56

CONTENUTI

Come iniziare	58
Controlli del gioco	59
Impostazione delle opzioni di gioco	60
Un brutto giorno alla TV	61
Mappe	62
Testa in su!	63
Possibilità di GEX	64
Power-Ups	65
Mascotte di una rete . . . MAI!	66
Vite & Pietre Miliari	68
Uso delle password & ritorno alle partite	69
Suggerimenti per il gioco	70

COME INIZIARE

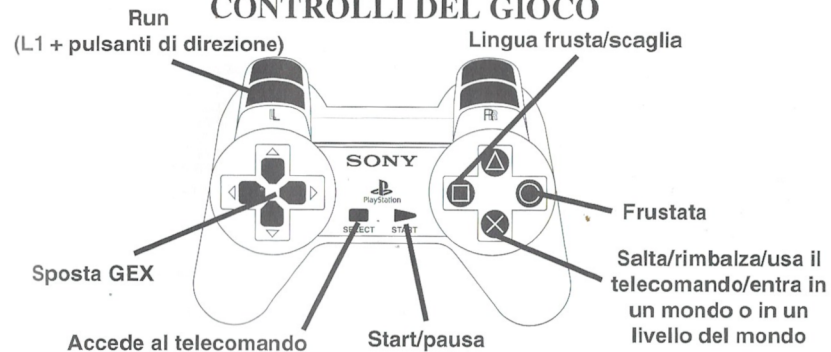


1. Installate la console seguendo le istruzioni del manuale.
2. Inserite il disco GEX nella Console, con l'etichetta rivolta verso l'alto e chiudete lo sportello del CD. **Prima di inserire o rimuovere il disco assicurarsi che la Console sia spenta.**
3. Accendete la Console. In un attimo, appariranno i titoli GEX sullo schermo.
4. Per fare apparire il menu principale premete il **pulsante di avvio** del controller.
5. Quando appare evidenziato START, premete il **pulsante Start** ancora una volta per iniziare una nuova partita.

NOTA: Usare l'opzione password per riprendere una partita.



CONTROLLI DEL GIOCO



Pulsante di inizio Inizia a giocare; sospende/riprende la partita.

Pulsante di selezione Accede ai telecomandi in ogni mondo.

Pulsanti di direzione **Su/giù** seleziona le opzioni; **destra/sinistra** cambia le impostazioni; una direzione qualsiasi muove GEX.

☐ Lingua frusta/scaglia power-up.

☐ Frustata.

☒ Salta; usa i telecomandi; entra in un mondo o in un livello del mondo di una mappa.

☒ + **Il pulsante di direzione giù** Rimbalza.

Sposta a sinistra 1 + Pulsante direzionale Run.

NOTA: Potete cambiare questa disposizione predefinita dei controlli usando il menu Opzioni.

IMPOSTAZIONE DELLE OPZIONI DI GIOCO

Prima di iniziare, usate i **Pulsanti di direzione** per selezionare OPTIONS dal menu principale, e premere **X** per visualizzare il menu delle opzioni.

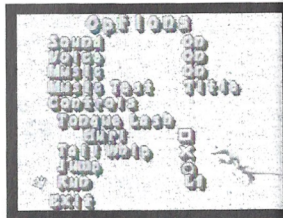
- * Per selezionare le opzioni: **Pulsante direzionale su/giù.**
- * Per cambiare le impostazioni: **Pulsante di direzione sinistra/destra.**

Suono/Musica: Alterna gli effetti sonori e sintonizza ON o OFF.

Test di suono/Musica: Selezionare una traccia, e successivamente premere un qualsiasi pulsante di azione per vederne l'effetto.

Controlli: Selezionare una azione e successivamente premere un pulsante di azione per legare l'azione a quel pulsante. Ogni pulsante può essere legato solo ad una azione.

Esci: Ritorna alla schermata dei titoli e del menu principale.



UN BRUTTO GIORNO ALLA TV

GEX, il teledipendente, era piazzato di fronte alla propria televisione, passando da un canale all'altro. Schiacciando il telecomando ancora ed ancora, passò attraverso seconde visioni di film di kung fu, di un cartone animato, e di un vecchio film di Indiana Jones. Egli li aveva già visti almeno un milione di volte. Era in cerca di qualcosa di diverso.

Frustrato, GEX iniziò a premere tutti i tasti del telecomando a raffica, passando attraverso i canali ad una velocità impressionante. Nel frattempo, una mosca gli ronzava intorno. GEX istintivamente fece schioccare la sua lingua e la inghiottì.

Ma la mosca in realtà era un piccolo trasmettitore. GEX è stato intrappolato! Improvvisamente, il telecomando di GEX viene premuto e la TV si spegne. Una mano enorme viene fuori dallo schermo, afferra GEX dal collo e . . . ZZZZZTTTTTTT! GEX viene trascinato attraverso la sua TV nella Dimensione Mediale.

La fredda grinfia apparteneva a Rez, che ha catturato GEX con una mosca "finta." Rez era il signore della Dimensione Mediale. Egli intendeva fare di GEX la nuova mascotte del Network. "Fuori il pavone, dentro il gecko!"

GEX può scappare soltanto manovrando i telecomandi, nascosti nella Dimensione Mediale. Una volta presi i telecomandi, egli può distruggere gli impianti televisivi che bloccano le uscite che portano ai mondi successivi. GEX deve trovare l'ultimo telecomando, fare saltare in aria l'ultima TV nell'ultimo mondo e ritornare a casa . . . oppure spendere il resto della sua vita di gecko come mascotte abbronzata di una rete televisiva.



MAPPE

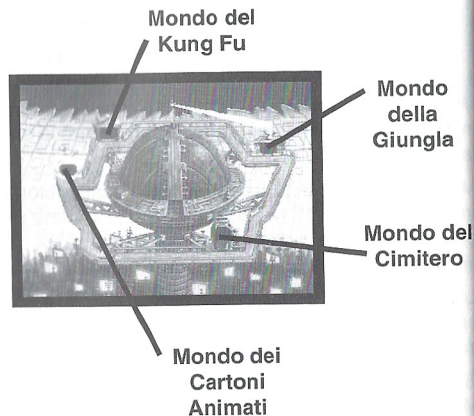
Le mappe segrete di Rez della dimensione mediale, sono finite tra le zampe di GEX. Per usare una mappa, muovere GEX con i **pulsanti di direzione** verso una qualsiasi entrata, e poi premere **X** per entrare in quel mondo o in quel livello di mondo.

MAPPA DELLA DIMENSIONE MEDIALE

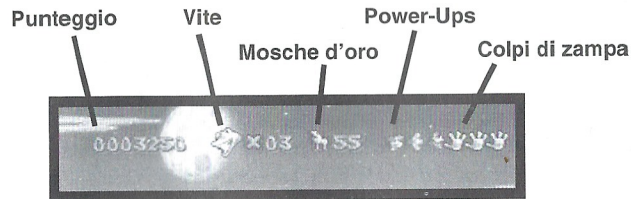
La prima mappa è una vista globale della Dimensione Mediale. Usate questa mappa per scegliere il vostro mondo.

MAPPE DEI MONDI

Una volta entrati in un mondo, potete scegliere il vostro prossimo livello dalla rispettiva mappa. Premete il **pulsante di selezione** per premere azionare il telecomando, selezionate il livello che volete tramite i **pulsanti di direzione**, e premete **X** per accedere al prossimo livello disponibile.



TESTA IN SU!



PUNTEGGIO

Si guadagnano punti distruggendo nemici.

VITE

Si inizia con tre vite. Per guadagnare una vita extra bisogna raccogliere 100 mosche d'oro. Se si perdono tutti i colpi di zampa si perde una vita; se si perdono tutte le vite si perde la partita.

POWER-UPS

GEX libera i power-ups per ottenere altre armi, attributi e colpi di zampa. Il power-up che GEX sta usando correntemente è mostrato sopra.

MOSCHE D'ORO

Ogni pila di 100 mosche d'oro vi fa guadagnare una vita di bonus.

COLPI DI ZAMPA

Si inizia il gioco con tre colpi di zampa a disposizione. Potete guadagnare fino a sei zampe azzeccando il power-up giusto. Si perde una zampa per ogni colpo. (Se avete dei bug power-up, perdete prima questi, e poi perderete i colpi di zampa.) Se perdete tutte le vostre zampe perdetevi una vita . . . se perdete tutte le vite PERDETE.

POSSIBILITÀ DI GEX

FRUSTATA (predefinito ○)

- Picchia l'avversario. Alcuni nemici sono più duri di altri.
- Bacia i bug power-up per ottenere un nuovo colpo di zampa.
- Colpisce i teschi che passano velocemente per poterli usare come armi.
- Esegue una frustata con la coda per dare una dimostrazione della potenza del gecko.

COLPO DI LINGUA (predefinito □)

- Libera le mosche dorate, gli insetti ed i power-ups a mezz'aria.

SCAGLIA (predefinito □)

- Sputa fuori una palla di fuoco, una palla di ghiaccio oppure altre armi, a seconda del power-up che GEX ha inghiottito per ultimo.

SALTO (predefinito ⊗)

- Va in aria per evitare i nemici.
- Inghiottisce power-ups posti in alto con un salto ed un colpo di lingua.

RIMBALZO DI CODA (predefinito ⊗ + il pulsante di direzione giù)

- Distrugge i nemici, spezza i blocchi più fragili e rimbalza su piattaforme più alte.

APPICCICA AL MURO (predefinito ⊗ + pulsanti di direzione)

- Saltate mentre tenete premuto il **pulsante di direzione**, contro una parete del muro e GEX vi si appiccica con le sue zampe a ventosa!
- GEX si può appiccicare e strisciare sulle superfici e sulle facciate dei muri e dei palazzi, e può ruotare mentre sta appiccicato. Non scordatevi dei soffitti!
- Afferrate i power-up quando siete attaccati al muro usando i **tasti di direzione** più un colpo di lingua.

POWER-UPS

Potete usare i power-ups in due modi:

- Come power-ups per la salute. Colpite ogni insetto con una frustata della coda per ottenere un nuovo colpo di zampa.
- Afferrate i power-ups con un colpo di lingua per guadagnare i loro poteri. Gli insetti appariranno sulla sinistra delle vostre zampe, per mostrarvi di quale power-up siete in possesso. Potete collezionare power-ups multipli in questo modo, e potete usare solo l'ultimo che avete catturato.



- Alcuni power-ups hanno effetto immediato; altri si manifestano con delle palle di fuoco, palle di ghiaccio oppure scariche elettriche quando colpite. Alcuni power-ups come l'invulnerabilità sono a tempo, mentre altri vengono perduti quando GEX viene ferito.

Palle ambrate: riempie un Colpo di zampa vuoto. Ha effetto immediato.

Coccinella: riempie tutti i colpi di zampa vuoti. Ha effetto immediato.

Pulce: riempie tutti i colpi di zampa vuoti e ne aggiunge un'altro. Ha effetto immediato.

Farfalla: Guadagnate una vita extra. Ha effetto immediato.

Lucciola blu: Lancia palle di ghiaccio. Ha effetto immediato; dura fino a che non si sbaglia.

Lucciola rossa: Lancia palle di fuoco. Ha effetto immediato; dura fino a che non si sbaglia.

Lucciola gialla: Lancia scariche elettriche. Ha effetto immediato; dura fino a che non si sbaglia.

Cavalletta: Salta in alto ed oltre. Ha effetto immediato; dura fino a che non si sbaglia.

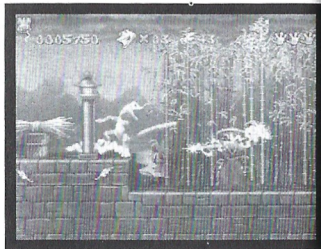
Centopiedi: Manda GEX in overdrive (moltiplica la sua velocità)! Ha effetto immediato; dura per un breve periodo o fino a che non si sbaglia.

Bruco: Si fa beffa del pericolo è invulnerabile. Ha effetto immediato; dura per un breve periodo.

MASCOTTE DI UNA RETE ...MAI!

MONDO DEL CIMITERO

GEX viene sepolto vivo con gechi-Franchi, matti tagliatori, pomodori pazzi ed altri spaventosi avversari della notte. Controllate il vostro calendario – siete fermi su venerdì 13.

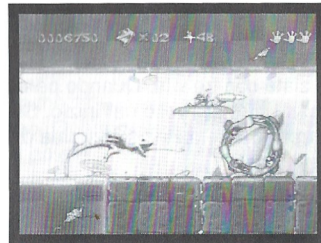


MONDO DEL KUNG FU

Combattetate nelle solite scene di arti marziali con i ninija, con gechi samurai e lottatori di sumo.

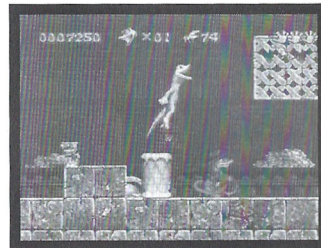
MONDO DEI CARTONI ANIMATI

Eroi in pensione colpiscono GEX. Non c'è niente come una cassaforte tirata sulla testa.



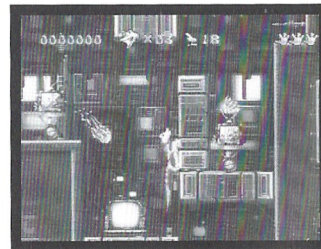
MONDO DELLA GIUNGLA

GEX si avvicina di soppiatto verso una fabbrica di malaria piena di carnivori e cannibali, muri che si muovono, oggetti messi sopra la porta che cadono in testa quando viene aperta, ponti rotti.



CENTRO NEURALGICO DI REZ

Vaste installazioni di alieni ad alta-tecnologia arrostitiscono con la corrente elettrica! Alla fine, GEX si confronta con Rez in una battaglia che deciderà le sorti dell'universo ... e cosa più importante, si deciderà se un gecko sarà la mascotte della rete televisiva nella prossima stagione.

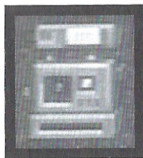


VITE & PIETRE MILIARI

Iniziate con tre vite. Quando perdetes una vita (perdendo tutti i vostri colpi di zampa), ricominciate il livello dall'inizio. Se perdetes tutte le vite (compreso le vite di bonus) la partita finisce e Rez si avvicina di un passo per abbronzare un geko come mascotte della rete!

Passare oltre la macchina fotografica e colpirla con una frustata di coda per scattare una foto di GEX. Se poi GEX perde una vita, potrete far ripartire il livello da quel punto, invece che dall'inizio. Se GEX perde tutte le sue vite, la foto delle pietre miliari non ha alcun effetto.

Ricordate di collezionare nastri VCR per poter ricevere le password, così non dovete sempre iniziare il gioco dal principio.



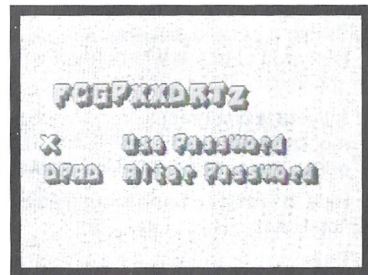
USO DELLE PAROLE CHIAVE & RIPRESA DEI GIOCHI

Cercate i nastri VCR nascosti ed afferrateli. Vi viene anche assegnato un nastro VCR dopo aver sconfitto ogni capo. Quando finite il livello, il nastro VCR vi darà una password, che potete usare dopo per riprendere il vostro gioco.

Per riprendere una partita, selezionare PASSWORD dal Menu Principale. Andrete sulla schermata della password entry.

1. Premere i **pulsanti di direzione su/giù** per cambiare i caratteri sulla linea di input.
2. Premere i **pulsanti di direzione destra/sinistra** per spostarsi alla prossima linea di input.
3. Premere **X** per inserire la password ed uscire dal menu principale.
4. Selezionare START dal menu principale per riprendere la partita. (Se la password fosse sbagliata, potete o provare ancora, oppure iniziare una nuova partita.)

NOTA: Le partite riprese non includono vite aggiuntive o punti totali che potete aver collezionato prima.



SUGGERIMENTI PER IL GIOCO

- Compliments of Rez . . . flying TVs! If you accidentally whack these aerial bombs with a tail whip, they start a countdown. Don't be in the way when they explode.
- = I doni di Rez . . . TV volanti! Se accidentalmente colpite queste bombe aeree con una frustata di coda, si attiva un conto alla rovescia. Non trovate nelle vicinanze quando esplodono.
- Find the tricks in each world to overcome tough spots, such as slapping the floating skulls with a tail whip to knock out Rez's TVs.
- = Scoprite i trucchi di ogni mondo per superare punti difficili, come i teschi fluttuanti con un colpo di coda per poter mettere KO le TV di Rez.
- Switch on movie cameras with a tail whip to activate a special mechanism. Then look around to see what's changed, like a bridge falling into place or a door opening.
- = Attivate le cineprese con un colpo di coda in modo da attivare uno speciale meccanismo. Quindi guardatevi intorno per vedere cosa è cambiato, come un ponte che crolla oppure una porta che si apre.
- Ride the rafts across shooting geysers. Jump, duck and tail-whip from your safe flotation device, but hang on!
- = Cavalcate la zattera di tronchi attraverso i geyser. Saltate, tuffatevi, immergetevi e frustate dalla vostra postazione, ma tenete duro!
- Conveyor belts travel horizontally and vertically, either grounded or floating in the air. Stick on them and you'll be whisked away to other places.
- = Il trasportatore effettua il viaggio orizzontalmente e verticalmente, o sulla terra oppure fluttuando nell'aria.
- Find a remote controller in each world and whap it with a tail attack to gain ownership. Figure out how to use the remote to escape to the next level.
- = Trovate un telecomando in ogni mondo e frustatelo con la coda per guadagnarne il possesso. Capite come usare il telecomando per scappare al prossimo livello.
- The Media Dimension has other surprises in store, such as deadly pools of liquid Rez and secret levels.
- = La Dimensione Mediale ha altre sorprese in serbo, come pozzanghere mortali di liquido Rez e livelli segreti.
- Each world's boss is rough and tough to beat. Each one can be destroyed if you figure out his secret.
- = Ogni capo del mondo, è primitivo e difficile da battere. Ognuno di questi può essere distrutto se ne scoprite il segreto.
- Pick up a VCR tape and you'll get a password when you finish the level.
- = Prendete un nastro VCR ed otterrete una password quando terminate il livello.

GARANZIA LIMITATA CRYSTAL DYNAMICS

La Crystal Dynamics garantisce all'acquirente originale di questo prodotto software informatico, per un periodo di 90 giorni a decorrere dalla data dell'acquisto originale (il "periodo di garanzia") che, in normali condizioni d'uso, il supporto magnetico e la documentazione dell'utente sono privi di difetti nei materiali e di fabbricazione.

RECLAMI

Per i reclami d'indennizzo ai sensi di questa garanzia limitata, restituire o rinviare il prodotto al luogo d'acquisto, unitamente ad una ricevuta, il nome e il recapito dell'acquirente e una descrizione del difetto; OPPURE inviare il disco (o i dischi) alla Crystal Dynamics, 87 Encina Avenue, Palo Alto, California 94301, entro il periodo di validità della garanzia. Includere una copia della ricevuta d'acquisto, il nome e il recapito dell'acquirente e una descrizione del difetto. La Crystal Dynamics o il rivenditore autorizzato provvederà, a propria discrezione, a riparare o sostituire il prodotto e recapitarlo all'acquirente a proprie spese oppure a rimborsare o scontare il prezzo d'acquisto.

Per ottenere una sostituzione di un prodotto difettoso una volta scaduta la garanzia di novanta (90) giorni, inviare il disco originale (o i dischi) alla Crystal Dynamics all'indirizzo indicato sopra. Allegare una descrizione del difetto riscontrato, il nome e il recapito dell'acquirente, e un assegno o vaglia per un ammontare di \$ U.S.A. 10.00.

Ciò di cui sopra è l'unico ed esclusivo rimedio in caso di inadempimento di questa garanzia relativamente al prodotto software.

LIMITI

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE ULTERIORI GARANZIE O CONDIZIONI ESISTENTI E NESSUN'ALTRA DICHIARAZIONE O RECLAMO DI QUALSIASI NATURA POTRÀ ESSERE VINCOLANTE O VINCOLARE LA CRYSTAL DYNAMICS O I PROPRI CONCESSIONARI DI LICENZA. EVENTUALI GARANZIE O CONDIZIONI IMPLICITE APPLICABILI A QUESTO PRODOTTO SOFTWARE, COMPRESE LE GARANZIE O CONDIZIONI DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ AD UNO SCOPO SPECIFICO, O I LORO EQUIVALENTI SECONDO LE LEGGI DI QUALSIASI GIURISDIZIONE, SONO LIMITATE AL PERIODO DI VALIDITÀ DI NOVANTA (90) GIORNI DESCRITTO SOPRA. IN NESSUNA EVENTUALITÀ LA CRYSTAL DYNAMICS O I PROPRI CONCESSIONARI DI LICENZA POTRANNO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI DI DANNI CONSEGUENTI, ACCIDENTALI O INDIRETTI RISULTANTI DA POSSESSO, USO O GUASTO DI QUESTO PRODOTTO SOFTWARE CRYSTAL DYNAMICS. LE LIMITAZIONI DI CUI SOPRA NON SONO VALIDE IN CASO DI COLPA GRAVE O INTENZIONE.

Alcune giurisdizioni non consentono limiti sulla durata di una garanzia implicita e/o esclusioni o limiti a danni accidentali o conseguenti, pertanto i limiti e/o esclusioni di cui sopra possono non essere validi. Questa garanzia concede all'acquirente diritti specifici; è possibile che l'acquirente abbia altri diritti, che possono variare secondo la giurisdizione. Nessuna delle condizioni stipulate in questa garanzia è intesa quale limite agli eventuali diritti dell'acquirente nei confronti del dettagliante dal quale è stato acquistato il prodotto.

Precaución

• Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. • Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation para fuera de Europa. • Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation. • Inserte el disco en la PlayStation con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. • Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. • Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. • No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. • No intente usar un disco que esté deformado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. Las luces u otras manifestaciones similares que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente
(Customer Service No.).

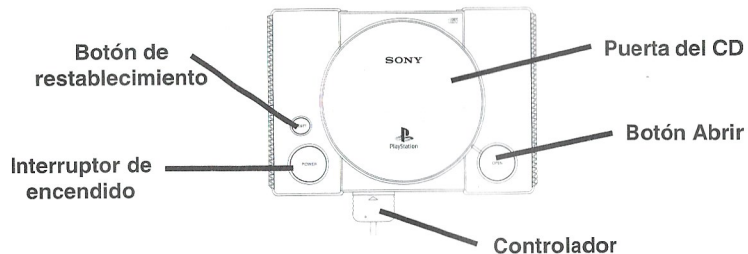
© 1995 Crystal Dynamics. Quedan reservados todos los derechos. Sólo para uso doméstico. Salvo autorización quedan prohibidos la duplicación, adaptación, alquiler, préstamo, venta, cobro por uso, así como la utilización de este producto para la ejecución pública, radiodifusión, transmisión por cable, distribución o extracción de este producto u otra marca registrada o de propiedad privada relacionada con el mismo. Publicado por Crystal Dynamics. Desarrollo por Crystal Dynamics.



ÍNDICE

Antes de comenzar	76
Controles de juego	77
Establecimiento de las opciones de juego	78
Un mal día de televisión	79
Mapas	80
¡HEADS UP!	81
Movimientos especiales	82
Refuerzos	83
Mascota de la red . . . ¡NUNCA!	84
Vidas y marcas de referencia	86
Uso de contraseñas y reanudación de juegos	87
Sugerencias para jugar	88

ANTES DE COMENZAR

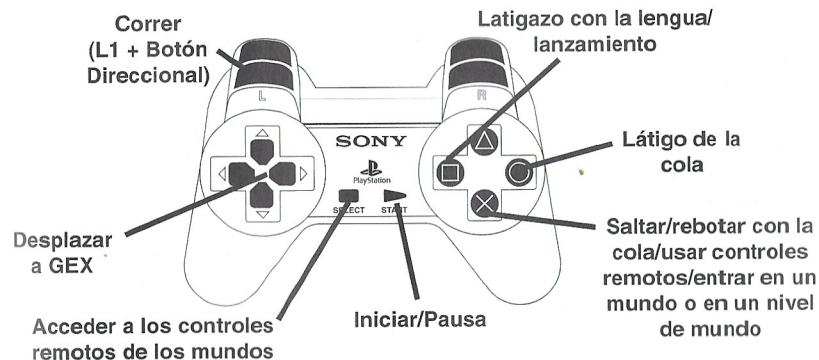


1. Instale la consola de juegos de PlayStation™ de acuerdo a las instrucciones del manual.
2. Inserte el disco GEX en la consola con la etiqueta hacia arriba y cierre la puerta del CD. **Asegúrese de que la alimentación de la consola esté APAGADA antes de insertar o sacar el disco.**
3. Encienda la consola de juegos. En pocos momentos observará la pantalla de título de GEX.
4. Pulse el botón **Start** del controlador para mostrar el menú Main (Principal).
5. Con **START** resaltado, pulse el botón **Start** nuevamente para iniciar un juego.

NOTA: Use la opción **PASSWORD** (CONTRASEÑA) para reanudar un juego.



CONTROLES DE JUEGO



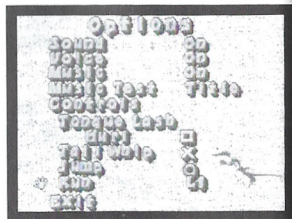
- Botón Inicio** Comienza el juego; detiene/reanuda el juego.
- Botón Seleccionar** Obtiene acceso a los controles remotos de cualquier mundo.
- Botón Direccional** **Arriba/abajo** selecciona opciones; **izquierda/derecha** cambia los valores de configuración; cualquier dirección mueve a GEX.
- ☐ Refuerzo de latigazo de lengua/lanzamiento.
- ☐ Látigo de la cola.
- ☒ Salto, usar controles remotos, entrar a un mundo o a un nivel de mundo en el mapa.
- ☒ + **Botón Direccional hacia abajo** Rebotar con la cola.
- Despl. Izq. + Botón Direccional** Correr.

NOTA: Puede cambiar estos controles predeterminados en el menú **Options** (Opciones).

ESTABLECIMIENTO DE LAS OPCIONES DE JUEGO

Antes de comenzar el juego, use el **Botón Direccional** para seleccionar OPTIONS (OPCIONES) en el menú Main (Principal) y, a continuación, pulse **X** para ver el menú Options.

- * Para seleccionar opciones: Mueva el **Botón Direccional hacia arriba/abajo**
- * Para cambiar los valores de configuración: Mueva el **Botón Direccional hacia la izquierda/derecha**



Sound/Music (Sonido/Música): Alterna los efectos de sonido y temas musicales entre ON (ENCENDIDO) Y OFF (APAGADO).

Sound/Music Test (Prueba de Sonido/Música): Seleccione una pista y, a continuación, pulse cualquier botón de acción para escuchar una muestra.

Controls (Controles): Seleccione una acción y, a continuación, pulse un botón de acción para asignar la acción a ese botón. Cada botón puede ser asignado a sólo una acción.

Exit (Salir): Regresa a la pantalla de título y al menú Main.

UN MAL DÍA DE TELEVISIÓN

GEX, el fanático de la televisión, estaba instalado frente a su televisión, cambiando de canal en canal. GEX hacía clic con el control remoto una y otra vez, pasando por repeticiones de programas de teatro de kung fu, tiras cómicas excéntricas y una vieja película de Indiana Jones. Él ya las había visto todas por lo menos un millón de veces y necesitaba ver algo diferente.

Frustrado, GEX comenzó a hacer clic rápidamente en todos los botones del control remoto, cambiando de canales a frenética velocidad. Mientras tanto, se sintió el zumbido de una mosca en el ambiente. Instintivamente, GEX sacó rápidamente la lengua y ¡gulp! en un instante se la tragó.

Pero la mosca era en realidad un transmisor metálico. GEX fue "infectado". De repente, el control remoto de GEX fue interferido y desapareció la imagen de la pantalla del televisor. Una enorme mano salió de la pantalla y tomó a GEX por el cuello y . . . ZZZZZTTTTT! De esta manera GEX fue arrastrado a través de su televisor a la Dimensión de medios.

La garra fría pertenecía a Rez, quien había atrapado a GEX con una mosca infectada. Rez era el amo de la Dimensión de medios. Rez intentaba ahora convertir a GEX en la nueva mascota de la red. "Fuera el pavo real, viva el lagarto!"

GEX puede escapar sólo si coloca sus garras en los controles remotos ocultos por toda la Dimensión de medios. Una vez tenga los controles remotos, GEX puede destruir los televisores que bloquean las salidas y los accesos hacia otros mundos. ¡GEX tiene que encontrar el último control remoto, destruir el último televisor en el último mundo y recorrer todo el camino de regreso a casa . . . o permanecer el resto de su vida de lagarto como una bronceada mascota de la red!



MAPAS

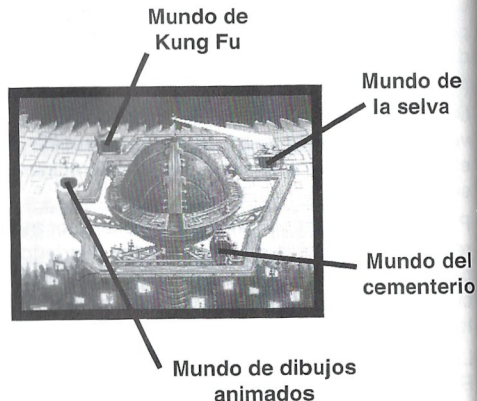
Los mapas secretos de la Dimensión de medios de Rez han caído en las garras de GEX. Para usar un mapa, desplace a GEX a cualquier entrada con el **Botón Direccional** y, a continuación, pulse X para entrar a ese mundo o a ese nivel de mundo.

MAPA DE LA DIMENSIÓN DE MEDIOS

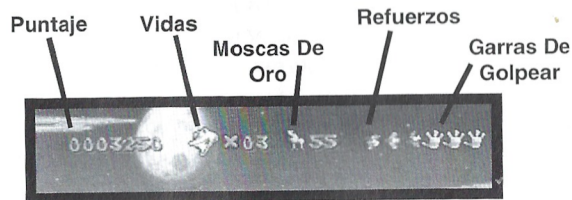
El primer mapa es un vista global de la Dimensión de medios. Use este mapa para elegir su mundo de destino.

MAPAS DE MUNDOS

Una vez esté en un mundo, puede elegir el nivel siguiente desde el mapa de ese mundo. Pulse el botón **Select** para bajar el control remoto, seleccione el nivel que desea con el **Botón Direccional** y, a continuación, pulse **X** para entrar al nivel disponible siguiente.



¡HEADS UP!



PUNTAJE (SCORE)

Se ganan puntos mediante la destrucción de enemigos.

VIDAS (LIVES)

Cada vez que se inicia un juego, comenzará con tres vidas. Para ganar una vida extra, debe recoger 100 moscas de oro. Cuando pierde todas las garras de golpear, pierde una vida; al perder todas las vidas se pierde el juego.

REFUERZOS (POWER-UPS)

GEX toma refuerzos para obtener armas, atributos y garras de golpear adicionales. El refuerzo que GEX esté usando actualmente, aparece aquí.

MOSCAS DE ORO (GOLD FLIES)

Por cada pila de 100 moscas de oro que reúna, ganará una vida adicional.

GARRAS DE GOLPEAR (HIT PAWS)

El juego se inicia con tres garras de golpear. Puede ganar hasta seis garras recogiendo los refuerzos correctos. Por cada golpe se pierde una garra. (Si tiene refuerzos de insectos, éstos se pierden primero y después se pierden las garras de golpear). Si pierde todas las garras perderá una vida y si pierde todas las vidas, **PIERDE EL JUEGO**.

MOVIMIENTOS ESPECIALES

LÁTIGO DE LA COLA (Predeterminado en ○)

- Déle un latigazo a sus enemigos. Algunos son más rudos que otros.
- Recoja refuerzos de insectos con la cola para llenar una garra de golpear que esté vacía.
- Recoja calaveras de disparo con la cola para usarlas como armas.
- Ejecute un salto con el látigo de la cola para una muestra aterrizante del poder del lagarto.

LATIGAZO CON LA LENGUA (Predeterminado en □)

- Capture moscas de oro, insectos y refuerzos en el aire.

LANZAMIENTO (Predeterminado en □)

- Arroja bolas de fuego, bolas de hielo u otra arma, dependiendo del refuerzo que GEX se haya tragado de último.

SALTO (Predeterminado en ×)

- Elévese en el aire para evadir los enemigos.
- Trague refuerzos de alto poder con un salto y un latigazo con la lengua.

REBOTAR CON LA COLA (Predeterminado en × + Botón Direccional hacia abajo)

- Destruya a sus enemigos, derrumbe bloques y rebote a plataformas más altas.

PEGARSE A LA PARED (Predeterminado en × + Botón Direccional)

- Realice un salto mientras pulsa el **Botón Direccional** contra la superficie de una pared, y GEX se pegará a la pared mediante las copas con succión de sus garras.
- GEX puede pegarse y caminar por las paredes interiores y exteriores de un edificio, y puede realizar giros mientras está pegado. No olvide los techos.
- Tome refuerzos mientras está pegado a la pared usando el **Botón Direccional** más un latigazo con la lengua.

REFUERZOS

Use los refuerzos de dos maneras:

- Como refuerzos de salud. Capture cualquier bola de insectos con un látigo de cola para llenar una garra de golpear vacía.
- Capture refuerzos con un latigazo de la lengua, para ganar esos poderes. Para mostrar los refuerzos que tiene, los insectos aparecerán a la izquierda de las garras de golpear. Puede recolectar múltiples refuerzos de esta manera, siempre usando el último que capturó.

Algunos refuerzos entran en efecto inmediatamente; otros con las bolas de fuego, las bolas de hielo o las descargas eléctricas, cuando realice un lanzamiento. Algunos refuerzos, como la invulnerabilidad, son temporales, mientras que otros se pierden cuando GEX recibe daños.

INSECTOS DE REFUERZO

Bolas Ámbar (Amber Balls): Llenan una garra de golpear vacía. Entran en efecto inmediatamente.

Mariquita (Ladybug): Llena todas las garras de golpear vacías. Entra en efecto inmediatamente.

Pulga (Flea): Llena todas las garras de golpear vacías y agrega una adicional. Entra en efecto inmediatamente.

Mariposa (Butterfly): Gana una vida extra. Entra en efecto inmediatamente.

Luciérnaga azul (Blue Firefly): Lanza bolas de hielo. Entra en efecto inmediatamente y permanece en efecto hasta que se produce un golpe.

Luciérnaga roja (Red Firefly): Lanza bolas de fuego. Entra en efecto inmediatamente y permanece en efecto hasta que se produce un golpe.

Luciérnaga amarilla (Yellow Firefly): Lanza descargas eléctricas. Entra en efecto inmediatamente y permanece en efecto hasta que se produce un golpe.

Saltamontes (Grasshopper): Salta más alto y más lejos. Entra en efecto inmediatamente y permanece en efecto hasta que se produce un golpe.

Ciempiés (Centipede): Conduce a GEX a una capacidad de funcionamiento máxima. Entra en efecto inmediatamente. Permanece en efecto por un corto tiempo o hasta que se produce un golpe.

Oruga (Caterpillar): Se burla del peligro debido a su invencibilidad. Entra en efecto inmediatamente y permanece en efecto por un corto tiempo.



MASCOTA DE LA RED... ¡NUNCA!

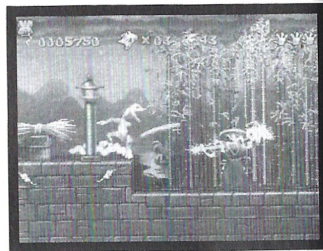
MUNDO DEL CEMENTERIO

GEX está atrapado en una horrible y escalofriante película de espanto con lagartos Franken, azotadores maníacos, tomates dementes y otros aterrizantes enemigos nocturnos. Revise su calendario, usted está atrapado en el martes 13.



MUNDO DE KUNG FU

Luche contra ninjas, lagartos samurais y luchadores de sumo en descabelladas escenas de artes marciales.



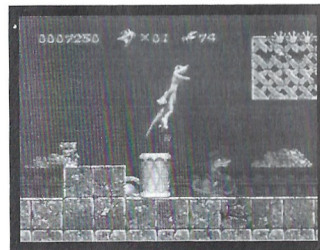
MUNDO DE DIBUJOS ANIMADOS

Héroes retirados y perezosos personajes de dibujos animados que han quedado desempleados, se ponen en fila para dar un duro revés a GEX. No hay nada como que le caiga a uno una caja fuerte en la cabeza.



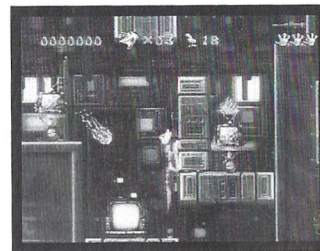
MUNDO DE LA SELVA

GEX anda con paso majestuoso a través de una fábrica de malaria compuesta por carnívoros, caníbales, paredes que se mueven, trampas escondidas y puentes que se desprenden.



CENTRO NERVIOSO DE REZ

¡Inmensas instalaciones de circuitos de alta tecnología desconocida emiten vapor con energía eléctrica! Finalmente, GEX confronta a Rez en una batalla que decidirá el destino del universo... y más importante aún, decidirá si un lagarto será la mascota de la red de la próxima temporada.

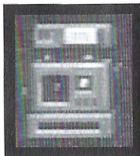


VIDAS Y MARCAS DE REFERENCIA

El juego se inicia con tres vidas. Cuando pierde una vida (mediante la pérdida de todas las garras de golpear), continuará el juego en el mismo nivel donde lo comenzó. Si pierde todas las vidas de que dispone (incluyendo las vidas adicionales que pueda ganar) el juego termina y ¡Rez se acerca un paso más a su meta de colocar un lagarto como la bronceada mascota de la red!.

Pase una cámara de disparo rápido y golpéela con un latigazo de cola para tomar una foto de GEX. A continuación, si GEX pierde una vida, el jugador volverá a iniciar el nivel en ese mismo sitio, en lugar de hacerlo desde el comienzo. Si GEX pierde todas sus vidas, las fotos instantáneas usadas como marcas de referencia no tendrán ningún efecto. Eso usted ya lo sabía.

Recuerde recolectar las cintas de VCR para recibir las contraseñas, de manera que no tenga que comenzar el juego siempre desde el principio.



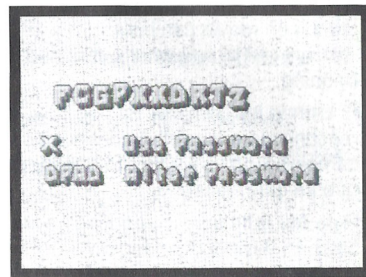
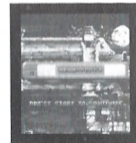
USO DE CONTRASEÑAS Y REANUDACIÓN DE JUEGOS

Busque las cintas de VCR escondidas y recójalas. También, se le premiará con una cinta de VCR después que derrote a uno de los jefes. Cuando finaliza el nivel, la cinta de VCR le dará una contraseña, que podrá usar posteriormente para continuar el juego.

Para reanudar un juego, seleccione PASSWORD (CONTRASEÑA) en el menú Main (Principal). Aparecerá la pantalla Password Entry (Introducción de contraseña).

1. Pulse el **Botón Direccional hacia arriba/abajo** para cambiar el carácter en la línea de introducción.
2. Pulse el **Botón Direccional hacia la izquierda/derecha** para desplazarse a la próxima línea de introducción.
3. Pulse **X** para introducir la contraseña y salir al menú Main.
4. Seleccione **START** en el menú Main para reanudar un juego. (Si la contraseña fue introducida de manera incorrecta, puede intentarlo de nuevo o iniciar otro juego.)

NOTA: Los juegos continuados no incluyen las vidas adicionales o el total de puntos que puede haber reunido anteriormente.



SUGERENCIAS PARA JUGAR

- Compliments of Rez . . . flying TVs! If you accidentally whack these aerial bombs with a tail whip, they start a countdown. Don't be in the way when they explode.
- = Los obsequios de Rez . . . ¡Televisores voladores! Si activa accidentalmente estas bombas aéreas con un latigazo de cola, éstas inician una cuenta regresiva. No esté en la vía cuando exploten.
- Find the tricks in each world to overcome tough spots, such as slapping the floating skulls with a tail whip to knock out Rez's TVs.
- = Encuentre los trucos de cada mundo para pasar los lugares peligrosos, por ejemplo, golpeando las calaveras flotantes con un latigazo de cola para destruir los televisores de Rez.
- Switch on movie cameras with a tail whip to activate a special mechanism. Then look around to see what's changed, like a bridge falling into place or a door opening.
- = Encienda las cámaras de películas con un latigazo de cola, para activar un mecanismo especial. A continuación, haga una inspección para ver qué ha cambiado, por ejemplo, un puente que se está colocando en su lugar o una puerta que se está abriendo.
- Ride the rafts across shooting geysers. Jump, duck and tail-whip from your safe flotation device, but hang on!
- = Embárguese en una balsa cuando pase cerca de geysers disparadores. Salte, esquive y dé latigazos con la cola desde su equipo seguro de flote, pero insista.
- Conveyor belts travel horizontally and vertically, either grounded or floating in the air. Stick on them and you'll be whisked away to other places.
- = La correa transportadora se desplaza horizontal y verticalmente, tanto en tierra como en el aire. Adhiérase a éstas y será transportado a otros lugares.

- Find a remote controller in each world and whap it with a tail attack to gain ownership. Figure out how to use the remote to escape to the next level.
- = Encuentre un control remoto en cada mundo y obténgalo con un latigazo de la cola para adueñarse del mismo. Determine la manera de usar el control remoto para escapar al nivel siguiente.
- The Media Dimension has other surprises in store, such as deadly pools of liquid Rez and secret levels.
- = La Dimensión de medios está llena de otras sorpresas, tales como piscinas mortales de Rez líquido y niveles secretos.
- Each world's boss is rough and tough to beat. Each one can be destroyed if you figure out his secret.
- = Los jefes de cada mundo son rudos y difíciles de vencer. Cada uno puede ser destruido si descubre sus secretos.
- Pick up a VCR tape and you'll get a password when you finish the level.
- = Recoja una cinta de VCR y se le dará una contraseña cuando finalice el nivel.

GARANTÍA LIMITADA DE CRYSTAL DYNAMICS

Crystal Dynamics garantiza al comprador original de este producto de software de ordenador, que por un período de 90 días a partir de la fecha de la compra original (denominado de aquí en adelante el "Período de garantía"), en condiciones de uso normal, el material magnético y la documentación del usuario estará libre de defectos en materiales y mano de obra.

RECLAMO DE LA GARANTÍA

Para reclamar esta garantía limitada, sírvase devolver el producto al lugar donde se hizo la compra, junto con un comprobante de compra, su nombre, dirección y una descripción del defecto; O envíe el (los) disco(s) a Crystal Dynamics, 87 Encina Avenue, Palo Alto, CA 94301, antes de que se venza el período de garantía. Incluya una copia del recibo de compra fechado, su nombre, dirección y una descripción del defecto. Crystal Dynamics o su concesionario autorizado, reparará o reemplazará, a discreción nuestra, el producto y lo devolverá a usted (porte pagado) o emitirá un crédito equivalente al precio de compra.

Para reemplazar materiales defectuosos después de que se haya vencido el Período de garantía, envíe el (los) disco(s) original(es) a la dirección de Crystal Dynamics mencionada anteriormente. Incluya una descripción del defecto, su nombre, dirección y un cheque o giro postal por \$ 10,00.

Lo anterior expone el único y exclusivo remedio del comprador en caso de una violación de esta garantía con respecto al producto de software.

LIMITACIONES

ESTA GARANTÍA REEMPLAZA TODA GARANTÍA O CONDICIÓN, Y NINGUNA OTRA REPRESENTACIÓN O RECLAMO DE NINGUNA ÍNDOLE OBLIGARÁ O RESPONSABILIZARÁ A CRYSTAL DYNAMICS O SUS CONCEDENTES. CUALQUIER GARANTÍA IMPLÍCITA, CONDICIÓN O MANIFESTACIÓN CORRESPONDIENTE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE, INCLUYENDO GARANTÍA, CONDICIÓN O MANIFESTACIÓN O COMERCIALIZACIÓN E IDONEIDAD PARA UN PROPÓSITO DETERMINADO, O LO EQUIVALENTE BAJO LAS LEYES DE CUALQUIER JURISDICCIÓN, ESTÁ LIMITADA AL PERÍODO DE 90 DÍAS DESCRITO ANTERIORMENTE. EN NINGÚN CASO, CRYSTAL DYNAMICS O SUS CONCEDENTES SERÁN RESPONSABLES DE DAÑOS ESPECIALES, INCIDENTALES O CONSECUENTES QUE RESULTEN DE LA POSESIÓN, USO O MALFUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE DE CRYSTAL DYNAMICS. NINGUNA PARTE DE ESTA CLÁUSULA AFECTARÁ LA RESPONSABILIDAD DE CRYSTAL DYNAMICS O SUS CONCEDENTES EN CASO DE MUERTE O LESIÓN PERSONAL CAUSADA POR LA NEGLIGENCIA DE CRYSTAL DYNAMICS O SUS CONCEDENTES.

Algunas jurisdicciones no permiten limitaciones sobre el período de la garantía implícita o condición y/o la exclusión o limitación de daños incidentales o consecuentes, por lo tanto las limitaciones y/o exclusiones con respecto a la responsabilidad podrían no corresponderle a usted. Esta garantía le da derechos específicos, y podría tener otros derechos que variarán según la jurisdicción.

LAS DISPOSICIONES DE LA PRESENTE GARANTÍA NO AFECTAN SUS DERECHOS ESTATUTARIOS EN CALIDAD DE CONSUMIDOR.

Customer Service Numbers		Games Hotline
• Australia	02 611 4574	
• Austria	0222 61051 111	
• Belgium	070 233 009	
• Denmark	31 23 24 04	
• France	1 30 89 15 15	
• Germany	069 66 54 33 00	
• Ireland	+44 (0) 990 333 555	
• Italy	06 33018241	
• Netherlands	06 821 2364	
• New Zealand	09 479 7459	
• Norway	66 90 43 10	
• Spain	902 102102	
• Sweden	08 510 146 00	
• Switzerland	052 243 0 555	
• UK	0990 99 88 77	4421-356-0831

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation™ Hardware Support.
Veuillez appeler notre service clientele a ces numeros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation™.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation™, kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.
Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardant l'hardware della PlayStation™.

Por favour, llama a los siguientes numeros de nuestro Servicio de Atencion al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation™.

BLAZING DRAGONS™

A crazy medieval adventure created by Monty Python member Terry Jones!
Coming to you in spring 1996.

Aventure rocambolesque dans un cadre médiéval, créée par Terry Jones de
l'équipe Monty Python! A votre disposition au printemps 1996!



Ein verrücktes, im Mittelalter spielendes
Abenteuer von Monty Python-Mitglied
Terry Jones! Ab Frühjahr 1996 zu haben!

Una pazza avventura medievale creata dal
membro Monty Python Terry Jones! Sarà
disponibile nella primavera del 1996.

¡Una loca aventura medieval creada por
Terry Jones, miembro de Monty Python!
¡Disponible en marzo de 1996!

**CRYSTAL
DYNAMICS**

SLES-00133

"PS" and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

768964043722